电脑应用和娱乐的第一选择

总第183期

大众软件®

22

Popsoft

2004年 半月刊

WWW.POPSOFT.COM



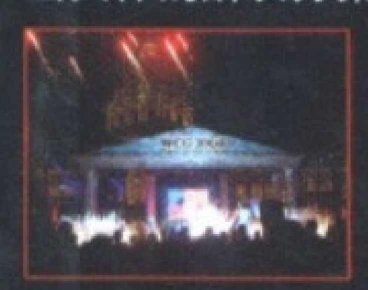
P18 爱普生ME 1喷墨打印机

作为专门针对中国用户设计的新产品系列，爱普生ME喷墨打印机在墨盒成本价格方面颇有吸引力，那么其实际表现究竟如何呢？



P37 WinXP SP2兼容性测试及解决实例

随着SP2中文官方版的正式公布，一些新的软件兼容性问题也不断暴露，因此我们对常见的应用软件做了详细测试，并针对出现的问题提出具体的解决方案。



P108 WCG2004旧金山总决赛本刊独家现场报道

“超越游戏，超越自我”在电子竞技的世界里实现梦想和无尚的荣光，本刊作为唯一前往WCG2004总决赛现场报道的中国内地媒体，为您带来现场的独家报道……



P145 十指间的绿茵场——FIFA2005游戏指南

EA按期推出了FIFA 2005，我们在第一时间为您奉上全面的攻略指南。

ISSN 1007-0060




奇迹全新版本
圣者降临
11月震撼登场

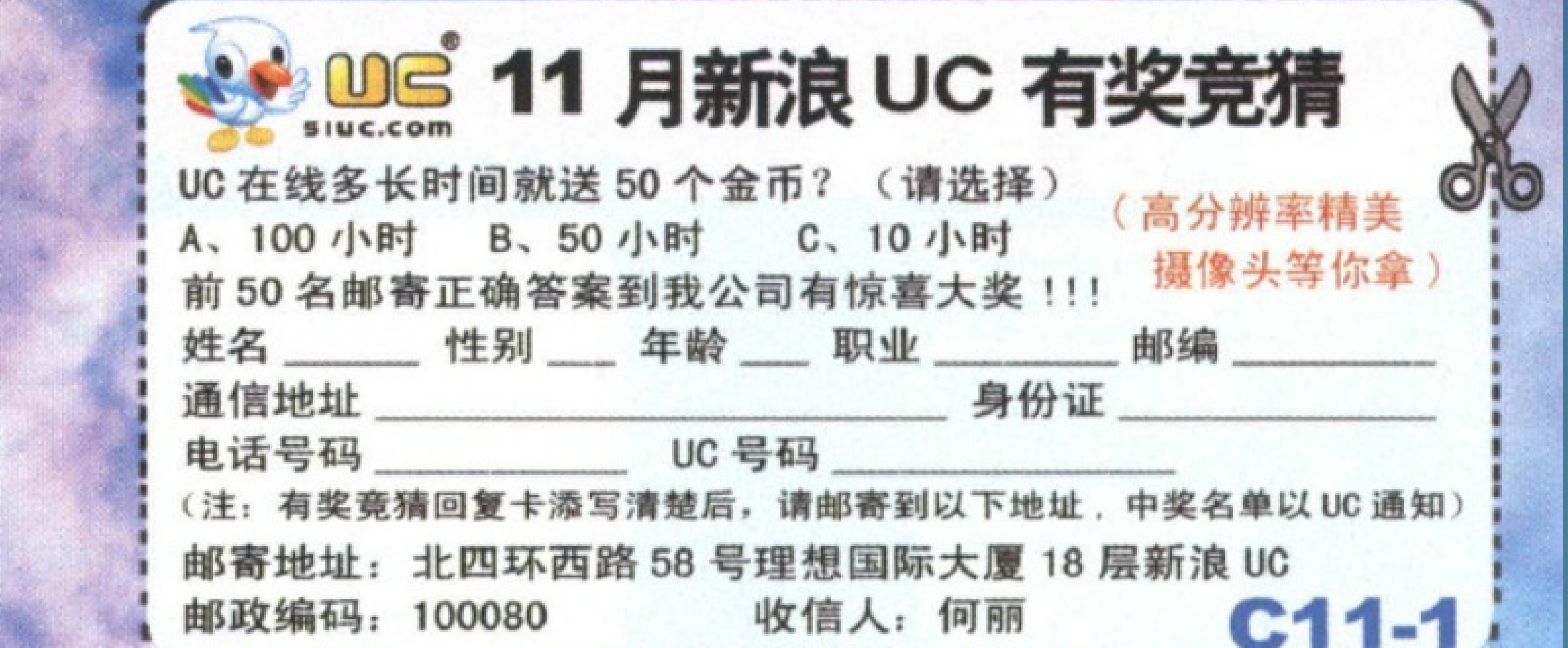

奇迹
MU
3D RPG LEADER



xyq.163.com
梦幻西游
ON-LINE
三界菁英登场，
四方英雄汇集。
多重角色，多种任务，
《梦幻西游》一网打尽
想怎么玩，就怎么玩！
惩恶追凶，
小虾米
就要剑指江湖！
羽扇轻摇，
小书生
亦能名扬四海。
网易 NETEASE
www.163.com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 传真：020-85546362 商务电话：020-85525859 销售热线：020-85553771
广告联系：020-83936163-6010 二级运营商合作：020-85525753 客服电话：020-85543820 客服专用信箱：mhgm@service.netease.com

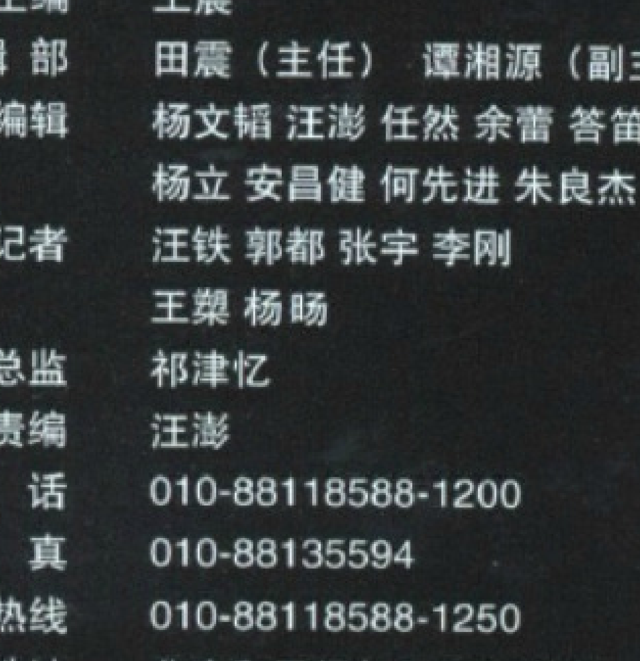

民族网络游戏工程百强之一
青少年网络协会推荐原创网游
封神仙子 影视明星：高圆圆
游戏学院
Game College
游戏学院招生火爆中，详情请登录游戏学院网站：www.gamecollege.org
游戏学院为金山公司指定人才教育培训合作伙伴.


同学录
UC秀
1G邮箱
视频聊天室
游戏
UC®
51uc.com


51uc.com
11月新浪UC有奖竞猜
UC在线多长时间就送50个金币？（请选择）
A、100小时 B、50小时 C、10小时
前50名邮寄正确答案到我公司有惊喜大奖！！！
（高分辨率精美摄像头等你拿）
姓名 ______ 性别 ___ 年龄 ___ 职业 ________ 邮编 ________
通信地址 ________________________ 身份证 ____________
电话号码 __________ UC号码 ____________
（注：有奖竞猜回复卡添写清楚后，请邮寄到以下地址，中奖名单以UC通知）
邮寄地址：北四环西路58号理想国际大厦18层新浪UC
邮政编码：100080 收信人：何丽
C11-1


sina新浪


005
五彩网络生活



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 安昌健 何先进 朱良杰
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚
王槊 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年11月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

忽然有一天，网络游戏这个互联网的新贵行业中出 “完全免费”的大旗。没有了点卡销售的收入，网络 运营商凭什么收回投入的成本呢？雷村在网络上高唱 北人都是活雷锋”而出了名，不过真正存在于网络上 雷锋怕是比熊猫还稀少。上了市赚了钱的运营商们真 让利于民，或者这又是一座牌坊，活雷锋迅速变化的 之后还是“地主家也没余粮”的真实谎言？免费，又 费，飘扬的大旗下面，到底隐藏着什么呢……

WinXP SP2发布了一段时间了，然而问题还是接连不断，最严重的当然是由于其对WinXP的大幅修改引起 性问题。为此针对大部分常用软件做一个兼容性测试是必要也是有用的。由于篇幅限制我们不可能一一列 相信读者可以触类旁通，完美解决遇到的实际问题。



从迅驰到无线、从轻薄到宽屏， 管笔记本电脑如何变，有一个 是必然的，那就是便携性和娱 将越来越突出。因为我们真正 的不再是冷冰冰的机器，而是 来快乐和享受的“移动伴侣”。 随我们的脚步，穿过环绕在产 的光环，看透华丽的外表，为 挑选一款合适、称心而又美 “本本”吧。

在这期栏目中小编专门请来了微软中国研究院的研究员 大家讲述目前十分热门的搜索引擎，除了深入浅出的技 讲解外，你还能动手轻松提高你的网站排名，再加上你 强的领悟力，也许还可以看到未来搜索引擎的模样！




天外
Mystina
Online
mo.the9.com
合成系统、避敌香
搞笑好玩新法宝
一起玩转天外新世界
the9 第九城市
LAGER
九城市计算机技术咨询(上海)有限公司提供全部技术支持　客服咨询电话：021-52564522　客服信箱：gm@mo.the9.com


HACHA 海韵
MP3 中国造
HACHA
DIGITAL MP3 PLAYER


让音乐与色彩共舞




圣弗朗西斯科
（旧金山）



不要以为那些用于战争的军舰总是游弋于人们目不可视的大海深处，或者藏匿于人们并不知晓的某个避风的港湾。事实上，我们的脚下就有一艘。那时，我们正站在美国加利福尼亚州，旧金山市最著名的游览胜地——金门大桥的上面。一艘带有短距离跑道，可供垂直起落飞机起降的两栖登陆舰，不，应该说是整支舰队刚巧正从大桥的红色圆拱下缓缓驶过。船员们整齐地列队于甲板上向桥上的人不停地挥舞着自己的双手。桥上的游客，岸边的路人，游艇上的驾驶员，都停止了自己原有的动作，他们同样在挥手，有的甚至还高喊着。特别是那些美国人，穷困的与富有的，当他们站在自己国家的军舰前时，他们的脸上都是自豪的。

不过他们可看不到我们的脸，因为我们正忙碌在相机的背后。我们不停地拍照。我们不知道这些军舰将驶向何方，因此都生恐错过它从我们脚下穿过的每一刻。没想到的是，不久之后，这些银灰色的庞然大物就停靠在旧金山市的另一个游览胜地——渔人码头的旁边。它们就是那样，与周围的游客、海鸟以及被吸引至这个港湾的那群海狮一起静静地躺在那里，享受着太平洋清新的海风，沐浴着加州和煦的阳光。

回想起在英国伊丽莎白时期，第一位完成环球航行弗朗西斯·德雷克爵士是否也是因为这里的美丽和静谧而被吸引，从而把这个美丽的海港变成了英国的殖民地。无论如何，这里是美国人最乐于居住的城市。不过并不是所有美国人都能够依照自己的意愿生活在这里。因为这里已几乎被外来的移民所占据，意大利人、中国人、西班牙人、日本人和南亚人等来自世界各国的移民总数已经超过了原有的美国人。在650万的总人口中，华裔便占有70万之多。来自不同国家的人具有不同的文化，它们分别聚集在一起，形成了一个个特色鲜明的聚集区。走在大街上，你会感受到，除了大量古老的维多利亚式的建筑群所带来的厚重，每当你走过一地，都可能发现与临街不同的文化色彩。不同人的特质使这座城市让我们看到了“垮掉的一代”、“嬉皮士”革命、同性恋的的示威……难怪1945年联合国的宪章会诞生在这里，这座城市的包容性竟与中国精深博大的文化一脉相承。

这是一座自由的城市，我们喜欢漫无目的地在大街上走一走，因为我们从不担心会在这里迷路。鸟瞰这座城市，你会发现它就好像是一块被设计得极为精巧的主板。方方正正的布局，纵横相连的街道，条条大路都可以让我们走向某个不知名的梦境，条条大路又都可以让我们轻松地回到起点。

cooper@popsoft.com.cn
司马平安美国旧金山报道

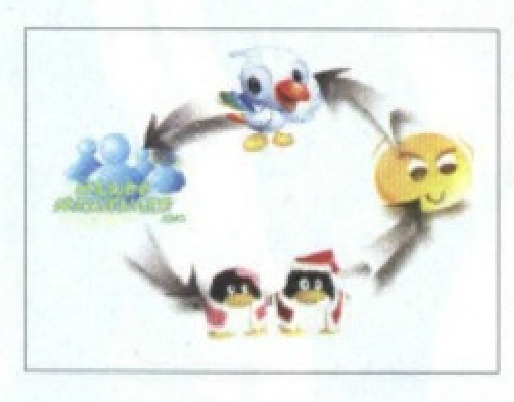


《大众硬件2004增刊》



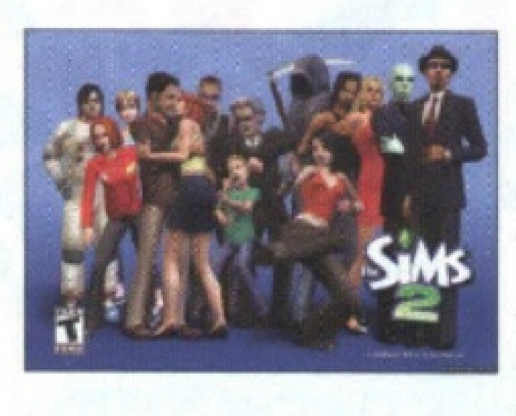
《大众软件》、《大众硬件》两刊编辑部软硬件编辑强强联手，合力为您打造《大众硬件2004增刊》。该增刊的内容先从电脑硬件平台的搭建开始，一步一步教你如何选购、组装设备，如何围绕不同的应用方案搭配产品；然后讲述网络、游戏、数码等应用方案和知识；最后为您介绍代表着未来人们生活的数字化家庭应用方案。增刊中附赠一张DVD光盘，从手把手的教学录像，到金山、ATI等知名公司授权的各种软件程序，内容绝对丰富精彩！11月中旬即将上市！

2004即时通讯软件横向评测



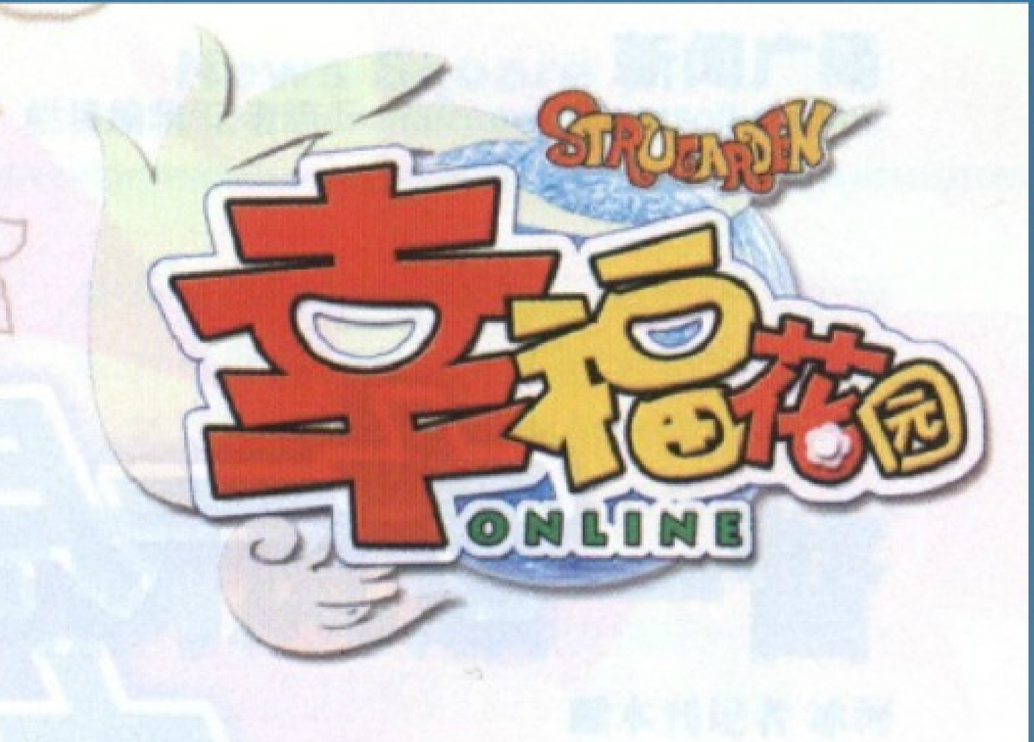
在去年深受读者欢迎的IM软件横评中，我们选择了6款软件，到如今，有些已经淡出了人们的视线，众多的网民也逐渐被“粘”在腾讯QQ、新浪UC、微软MSN和网易泡泡这4款软件上。为了争取用户，它们在文字表情、免费邮箱、网络硬盘等方面展开了激烈的竞争。谁执牛耳也许并不重要，重要的是通过我们全新模式的评测，你会在各个功能点上透彻地了解到它们的优劣！

《模拟人生2》全解析攻略



《模拟人生2》（The Sims 2）以其出色的娱乐性使它成为EA有史以来卖得最快的PC游戏——发售10天就卖出了100多万套。那么其诱人之处究竟出自哪里？在本刊下期《模拟人生2》的全解析攻略中将会给你一个最全面的答案——除了给新玩家以必要的上手指导外，还将从模拟人的需求、性格、星座、渴望、技能、职业、社交以及职业等多方面予以分析，同时也指导玩家对游戏的每一个环节能够更好的掌握。







因为你还没玩到......

幸福花园ONLINE —dwango的年度新作!!

为"魔力"与"石器"原开发团队

11月底内测 给你幸福...

www.SGonline.com.cn





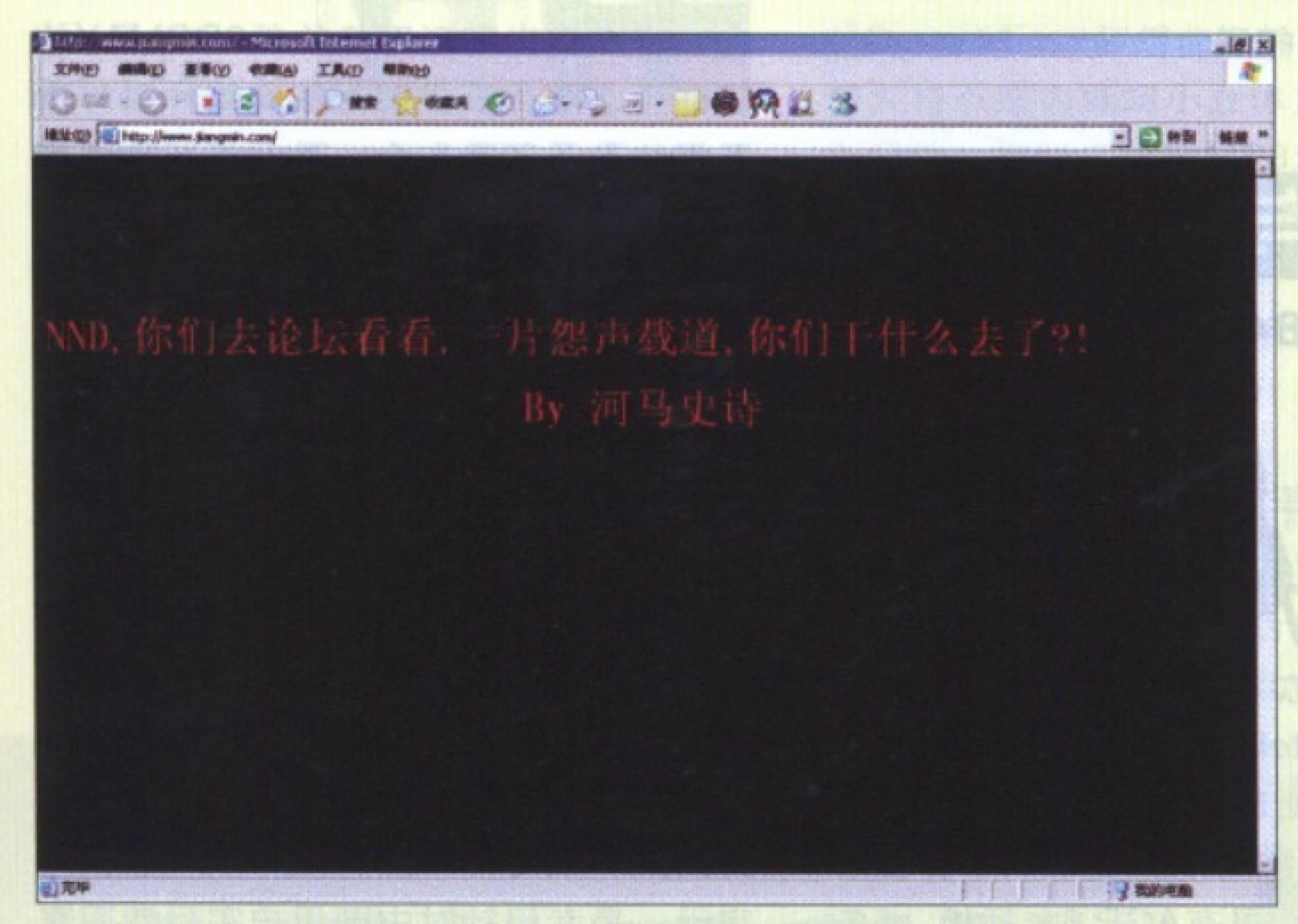
客服电话:021-62472248
客服传真:021-32225670
客服邮箱:sgservice@vip.acergame.net



FROM NETWORKS dwango

黑客帝国的降临?
——近期互联网风波一瞥

■本刊记者 冰河



被篡改后的江民主页上面仅剩黑客"河马史诗"的留言。

10月17日本来是一个很平常的日子，但是对于中国互联网企业和网民来说，平静的表面汹涌着激烈的暗流。首先是上午10时许，国内各地网民陆续发现自己的QQ出了问题。如QQ长时间收不到用户信息留言，QQ时断时续，弹出对话框提示"连接服务器超时，请检查网络"等。众所周知，QQ是目前互联网上应用最为广泛的即时通讯工具，对网民的意义也许比生活中的电话还重要。很多网民都抱怨，周末上网不能用QQ相当不方便，并向腾讯投诉。稍后腾讯方面发布公告表示："这是网络设备出了问题，有关方面正在抢修之中，恢复时间另行通知。"腾讯到底出了什么问题尚在一团迷雾中，那边又传来各大网站被黑的消息。其中影响最大的是著名反病毒公司江民公司的主页被篡改了，署名为"河马史诗"的黑客留下这么一行字："NND，你们去论坛看看，一片怨声载道，你们干什么去了？！"安全公司反倒被人弄坏了家门，此事颇有些让人哭笑不得。国内最大的电子数码产品代理商神州数码的官方网站也惨遭黑客毒手，被篡改了网页；知名的黑客技术网站"红客中国"，在这一天也被人黑掉了主页。随后关于QQ的问题，互联网上开始传言是腾讯的服务器也遭到了黑客的攻击，而且攻击方还私下向腾讯科技提出了敲诈的要求。当本刊记者向腾讯方面求证时，得到的回答是："我们的服务器是中国电信托管的，如果有问题也是电信的问题。"这个非常官方的回答，让腾讯的故障变得更加扑朔迷离。

最先表明态度的是江民科技。10月20日，江民科技告知本刊记者，入侵江民科技网站服务器的黑客"河马史诗"，迫于巨大的思想压力主动走进沈阳市公安局投案自首。据悉，遭到攻击后，江民科技的技术人员利用其在网络上留下的蛛丝马迹，找到了这个叫"河马史诗"的黑客，准确地锁定了黑客在沈阳市的具体区域，并立即向沈阳市公安局报案；沈阳市公安局网络监察处接到报案后，立即对其采取布控措施。经调查，黑客系沈阳市某网站兼职人员，原籍湖北仙桃，平时热衷于网络攻击并以此为乐。在是否对该黑客采取行动的问题上，江民科技董事长王江民进行了认真的考虑，由于黑客还很年轻，一旦被捕，面临的可能是长达数年的监禁，那么这个人的大好前途也将就此结束。最终考虑到给年轻人一个改正错误的机会，江民科技人员与黑客联系，劝其去投案自首，以减轻法律对他的惩罚。鉴于"河马史诗"有投案自首表现，并深刻地认识到了自己的错误行为，综合报案方江民科技的意见，沈阳警方初步决定免于追究"河马史诗"刑事责任，拟按照《计算机信息网络国际联网安全保护管理办法》进行相应的行政处罚。

但江民的遭遇仅仅是10月17日风波的一部分，其余网站被黑事件的元凶依然隐藏在迷雾中，而传言中的敲诈行为也没有得到明确的证实。遭到攻击的网站恢复了页面之后不愿再提此事，而QQ在继续正常运转的同时，对事故的原因和传言也没有表态。到底10月17日那天发生了什么事情，传说中的NEO是不是真的降临了人间，本刊记者将对此继续保持高度关注。

半月聚焦

智能化管理技术大会在京召开

由中国企业管理研究会和北京智泽华软件公司联合主办的第二届中国智能化管理技术大会在京召开。在中国首届智能化管理技术大会之后，智能化技术在全国范围内迅速传播。短短半年时间，智能化管理技术的系列产品之一智能财务分析系统的用户数已达1000多家，其中不乏各行业重量级企业，如中国国际航空公司、中国兵器装备集团、大红鹰集团等。据悉第二届智能化管理技术研讨会将重点报告智能管理技术的最新进展，总结智能管理技术推广应用的成功经验，展望智能管理技术发展的未来。

加拿大魁北克省副省长来京

加拿大魁北克省副省长兼国际关系部长莫妮卡·加涅·特布莱夫人于10月20日访问中国北京。访问期间，加涅·特布莱参加了第四届互联网与多媒体全球峰会，来自魁北克的部分企业代表也参加了这次峰会。加涅·特布莱夫人本次访华，旨在加强魁北克省与中国的经贸交流，介绍魁北克的投资环境与机会。

投资与合作

文通与ScanSoft合作推出"文通鉴"



10月19日，文通与美国ScanSoft公司联手推出文档管理平台——"文通鉴"。该产品是文通将ScanSoft公司的Paperport软件，与中文及其它亚洲文字智能识别技术相结合后开发的产品。它支持中文电子文档获取、处理、存储、应用等环节的不同

需求，完成纸介质文档向电子文档转换，不同格式电子文档的自由转换和调用，快速全文检索和文档原文再现等应用。文通董事长兼总经理沙建辉，清华大学丁晓青教授，ScanSoft公司亚洲区技术及市场经理何扬博士共同出席了本次发布会。

IC设计公司绘展科技成立

10月25日，大中国区第一家拥有完整低功耗的图形、视讯、影像等多媒体技术的集成电路设计公司——绘展科技宣布正式成立。绘展科技的技术与营销团队全部来自于中国台湾省逻辑芯片厂矽统科技（SiS）旗下的多媒体产品部门；目前的主要股东是中国台湾省半导体厂联华电子（UMC）及其相关企业；首期资本约5000万人民币，员工约60人，总经理是中国台湾省原联阳半导体（ITE）副总林弘尧。该公司10月份已推出其第一款产品：Glamo 3360。

技术与服务

建达蓝德施行增值服务计划

建达蓝德日前在北京召开发布会，宣布实施“将增值服务进行到底——天地人计划”。该计划将以产品厂商和消费者为两端，建立系统规模的产品换修便利店，为全国各地消费者提供更完善的售后服务，并加强渠道商的组织管理。据悉，建达蓝德还将以此次行动为契机，进一步扩展和完备服务网络，将服务向更多中小城市拓展。

产品与市场

盈通雪狐Y848P-L上市



近日，盈通推出新品雪狐Y848P-L。该产品选用Intel 848P+ICH5芯片组，支持Intel Northwood处理器和最新的Prescott处理器，支持800MHz前端总线、超线程技术以及最大2GB容量的DDR400内存；具有AGP 8×插槽、5条PCI槽、2个SATA接口和10M/100M自适应网卡接口。此外，还支持USB 2.0和ATA 100等硬盘传输规范，并集成了RTL8100C网卡芯片和ALC655标准AC'97声卡芯片。**市场参考价：499元。**此外，盈通钰龙S8 Nitro以**999元**的价格在内地上市，限量销售500块。

3DSMAX简体中文版上市

近日，在CG中国影像节的活动中，知名图形图像软件厂商Discreet召开现场发布会，宣布推出图形图像软件3DSMAX的简体中文版。众多图形图像制作爱好者及媒体参予了发布会，并就新版软件的性能，以及盗版问题与厂商进行了探讨。据悉，这是Discreet首次正式在中国大陆推出简体中文版3DSMAX软件，以应对中国大陆日益扩大的图形图像软件应用市场。简体中文版产品将于2005年初完成汉化，正式推向市场。

爱普生ME系列在中国上市

10月18日，爱普生（中国）有限公司发布了全新超省ME系列产品，包括ME 1彩色打印机和ME 100彩色复印打印一体机两款。ME源于“My Epson”两个单词首字母，是专门针对中国用户实际使用需求量身定做的新品品牌，在其他国家均没有销售。爱普生在ME系列中引入了“关注打印成本”这一全新的消费理念，降低了墨盒价格。ME 1 **市场参考**

华硕笔记本展现“轻薄之旅”

■本刊记者 冰河



女剑客谭雪（中）和登山记者刘建（右）。

近日，笔记本电脑厂商华硕电脑，在京举办了以“轻薄之旅——与华硕笔记本同行”为主题的发布会及摄影展。在活动现场，华硕电脑向到场的众多记者和嘉宾展示了数十幅华硕笔记本电脑在各种恶劣环境中应用的背景照片，向人们描述了一个个鲜为人知的华硕笔记本电脑的应用故事。从冰天雪地的南极顶峰到酷热干燥的以色列沙漠，从真空失重的外太空到古老神秘的亚马逊原始森林，从全国冬运会的赛场到刚刚结束的雅典奥运会，处处都留下了华硕笔记本电脑的足迹。

雅典奥运会女子佩剑亚军、国家击剑队运动员谭雪小姐亲临此次活动现场，讲述了她与华硕笔记本电脑的2004雅典奥运会之行及华硕笔记本电脑在国家击剑队日常训练中的应用；《华西都市报》国家一级记者刘建，则在现场讲述了他与万科集团董事长王石等人组成的中国民间登山队，携带华硕S300N攀登南极之巅和其它大洲最高峰的惊险之旅，并与嘉宾分享了在条件恶劣的户外运动中，选择数码装备的经验及在南极顶峰应用华硕笔记本电脑的感受。



王石登上澳大利亚最高点——科西阿斯克山峰。

华硕笔记本电脑产品部经理欧昌竹先生表示，“随着笔记本性能、功能的增强和行业信息化建设的发展，笔记本电脑的应用空间日益广泛，移动应用的多元化已成为笔记本电脑应用的新趋势。特别是由于笔记本电脑在移动应用方面的优势，使得笔记本电脑更多地被用于办公室之外的环境中，应用环境日渐复杂。在这一趋势下，不仅要求笔记本电脑要更加轻薄便携，以适应广泛的移动应用需求，同时也对笔记本电脑的整体品质提出了更高的要求。这是笔记本电脑厂商面临的新挑战。”

据赛迪顾问公布的2003年调查报告显示，2003年国内笔记本电脑销量达126万台，比2002年增长了42.4%。而据计世资讯调查统计，2004年上半年中国笔记本电脑总销售量达98.09万台，同比增长53.3%。另据IDC预测，未来5年，中国内地笔记本电脑市场销量将以每年30%以上的速度增长。上述数据不仅代表着国内笔记本电脑市场的高速增长，同时也说明笔记本电脑正被大量地应用于日常工作和生活中。在室外条件下使用笔记本电脑，将是未来电脑应用的重要方向。

价：498元；ME 100为980元。相关产品评测请参考本期"新品初评"栏目。

NVIDIA在京发布nForce 4系列芯片组



10月22日，NVIDIA公司推出最新的nForce 4系列芯片组，包括nForce 4 SLI，nForce 4 Ultra和nForce 4标准版，支持AMD Athlon 64平台。该系列芯片组支持NVIDIA的多项先进技术，包括SLI多GPU技术、新一代SATA 3GB/s（SATA II）硬盘技术及高级RAID技术，真正的千兆以太网数据传输、nTune应用程序（系统性能调节与优化）和NVIDIA ActiveArmor安全网络引擎，能通过芯片组集成的防火墙为用户提供安全的上网体验。据悉，包括华硕、微星、技嘉、升技、精英、建基、泰安等在内的数十家主板厂商，将于11月底之前陆续推出基于nForce4 MCP的主板和完整的PC系统。

金山顶尖公司推出新品MP3

近日，金山顶尖公司推出被命名为"Crazy M"（狂想曲）的新品MP3。其最大特点是内置超小立体声喇叭，可直立外放，摆脱了传统MP3对于耳机的依赖。另外，它还首创了歌曲画面随心DIY，图片可任意在网站下载，还具有高清晰4级VOR超长声控录音，时长可达58小时。

3721发布"上网助手2005"

近日，3721公司宣布在互联网上发布网络工具软件——"上网助手2005"，该产品集安全防护和搜索功能于一身。雅虎中国、3721公司总裁周鸿祎强调称：该软件是由一个"企业团队"来开发，完全具有商业化的特征，这在很多企业都是难以想像的事情。下载地址：zs.3721.com。

广联集团赢得数百万元订单

在深圳举办的第六届中国国际高新技术成果交易会上，广联集团凭借其即时工作系统Ework赢得了数百万元人民币的订单，并和美国、俄罗斯、新加坡等多国厂商签订了合作协议，在全球范围内推广E名、Ework等产品。Ework能实现即时短消息、手机短信、电子邮件、PC与电话互通、PC与传真机互通，视频会议、远程连接、公告板等功能。另外，该产品还融合了精密工作法等管理思想，被认为是一种安全高效的工作工程管理系统。

图片新闻

享受快乐科技



科技与时尚的完美结合正在成为一种流行趋势。BenQ FP785的充满创意的底座设计使让这款显示器看起来像个手提包。

中国国际通信设备技术展览会开幕

■本刊记者 龙猫



10月26日，2004年中国国际通信设备技术展览会在北京中国国际展览中心拉开帷幕。本次展会共有23个国家和地区的包括电信运营商、电信设备制造商、系统集成商、手机制造商等600多家公司和企业参展。各家厂商纷纷祭出漂亮的mm和令人垂涎的展品来争夺参观者的眼球，加之门票免费，纪念品丰厚，着实吸引了相当多专业和非专业的观众前来参观。展会上日韩厂商拿出众多新概念和新产品进行讲解，供参观者试用。国内许多厂商的展台搭建也颇具规模，产品和技术的展示上也多有亮点。移动通信、3G业务等无可争议地成为本次展会的最大看点。



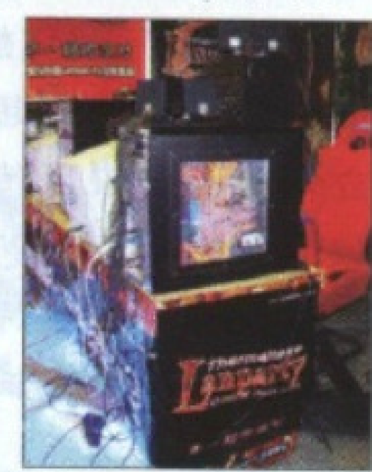
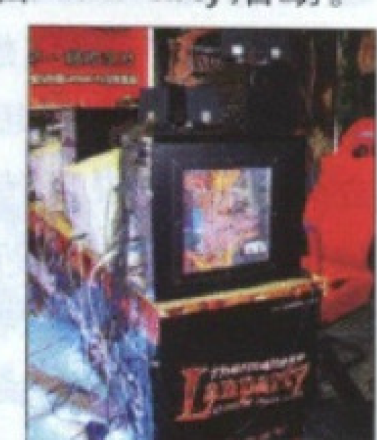
飞利浦举办液晶时代显亮巡展

10月15日，随着飞利浦多媒体显示器宣传车在京启动发车，飞利浦"液晶时代显亮全国巡展"正式拉开了序幕，业内的多名专家、用户及媒体代表出席了发车仪式。此次巡展将历时两个月，足迹遍及北京、上海、广州、杭州、温州、武汉、长沙、福州、济南等大中城市，通过多媒体展示、游戏互动等多种方式，动感地宣传飞利浦显示器新品卖点及全球领先的"数字显亮"技术。



曜越科技举办LanParty活动

日前，PC系统散热及DIY专业化产品供应商Thermaltake（Tt，曜越科技），在北京举办了国内首届LanParty活动。LanParty即"局域网游戏聚会"，是指一群玩家携带自己的电脑，在一个约定的聚会场所组建局域网进行联机游戏，是一种充分融合了游戏、改机、DIY等多种形式的派对。Tt一直都是世界LanParty活动的有力推动者，迄今为止已在世界11个国家主办并赞助了50多场LanParty。本次活动邀请到来自全国各地的10名骨灰级DIY发烧友，他们在现场展示和讲解了各自亲手改装的爱机。

优派公司亚太区总裁林中庸离职

近日，优派（ViewSonic）公司宣布，曾率领优派中国团队取得上佳业绩的原优派亚太区总裁林中庸先生，由于个人原因于10月31日正式离职。前不久优派在京举行"超越第一"新闻发布会，宣布了加大在中国市场的投入力度，力争重返和超越中国LCD市场第一的全新策略。优派中国区将在全球CEO朱家良先生及新任中国区总经理黎德孝先生的带领下，继续朝着"超越第一"的目标努力。

NVIDIA携手盈通开展校园活动

10月20日，NVIDIA和盈通携手校园推广活动正式开始。此次活动将同时在北京、上海、广州、成都、武汉、西安、沈阳、南京等八大城市的校园举行，为期一个月。本次活动以盈通提出的"我的PCI-E，我做主"理念为中心，与NVIDIA合作推广PCI-E规范的配件，包括最新PCI-E规范显卡盈通G6600、基于最新nForce 4系列芯片组的主板等。届时会提供大量的宣传画册、宣传礼品并举办抽奖活动，积极推广PCI-E产品和"自助式"配电脑的概念。

索尼推出具有MP3功能的随身听

10月25日，索尼公司以随身听的品牌发布首款具有MP3功能的闪存数字音乐播放器，试图从苹果的iPod手中重新夺回市场领导地位。此次发布的两款产品Walkman NW-E99和NW-E95，均可采用MP3格式和索尼专有技术ATRAC播放歌曲。据悉，1GB的NW-E99零售建议价格为240欧元，而512MB的NW-E95为200欧元，它们都只在欧洲销售。索尼公司发言人称，现在还没有向亚洲和北美销售该新产品的计划。

瑞星"由软变硬"

10月26日，瑞星宣布推出包含防毒墙在内的7款硬件安全产品，瑞星信息安全整体解决方案"中国盾"也同时全面升级。瑞星副总裁毛一丁称："从现在开始，把瑞星称作软件厂商或杀毒厂商都

Linda McCarthy 女士谈信息安全

Linda McCarthy女士

■本刊记者 司马平安

"从很小的时候开始，我们就接受'过马路左右看，要走人行横道线'等交通安全教育。遗憾的是，在计算机领域却没有这样的传统……"这是在《信息安全——企业抵御风险之道》一书译者序中的一句。它使我想起了就在不久前，在赛门铁克公司的发布会上，该公司安全领域的技术人员，对我所说的另一句有深意的话："如果用户根本都不知道什么才是安全，不知道自己应该如何防御才是真正的安全，那么仅仅依赖一套'傻瓜型'的软件，又能有什么用呢？"

处在网络世界处处危机的今天，本刊记者通过《信息安全——企业抵御风险之道》一书找到了一些解决问题的方案，同时还有幸采访了该书的作者Linda McCarthy女士。她看起来有些忧心忡忡，对于有关信息安全的问题，她总是希望人们能更多地了解究竟人们应该从哪里做起，应该如何提高自己的防范意识，应该如何从开始做最坏的打算，以免当问题发生后无计可施。那些负担企业或者只是负担个人本地计算机人，不应该仅仅了解系统有几个漏洞后便沾沾自喜。事实上，每个人将面临的安全风险问题层出不穷，人们首先应该重视的是如何面对问题。记者询问Linda McCarthy女士是如何评价Windows操作系统与Linux操作系统的安全性时，她表示，其实两种系统在安全方面存在的隐患都是同样的，所不同的是，Windows的应用更广泛，因此受到的攻击也更多。另外她也注意到，在最近一段时间，针对Linux系统制造的病毒与黑客程序正在逐渐增多。另一个与我们大多数读者相关的问题是，Linda McCarthy女士自己作为一个使用计算机的单独个体，是如何保护自己的家庭以及个人电脑的信息安全的。Linda笑了笑，说："个人用户的安全意识同样重要，但他们不可能像网管一样每天都把全部精力放在这方面，因此更多地要依赖一些软件，但他们必须经常更新自己的软件，另外对于一些重要的文件，要做好备份工作。个人用户还有可能需要一些特殊的安全保护，譬如家长对于孩子在网上的浏览需要有一定的控制等，所以他们需要更为细致的软件来帮助他们……"

与Linda的交流很愉快，最后我想援引一位专业人士对于该书的评价以再次强调重视信息安全：……安全始终是计算机技术的一个重要方面。随着技术的发展，安全变得比以往任何时候都更重要。这是一个必须重视的问题，不管你正在创办一个小型公司，还是在为一家大型公司工作，安全问题在你的公司中涉及的领域可能比你能意识到的更为广泛。你或许认为购买一个安全软件包就能解决一切问题，或许认为电子邮件是一种安全的沟通方式，或许认为公司的管理层高瞻远瞩，洞悉安全问题……但请阅读本书，同时最好给你的老板也买一本。P

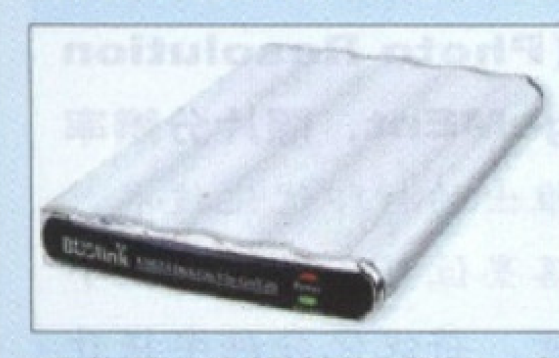
不准确，在我们的产品线中，硬件产品品种第一次超过软件产品，网络安全产品品种第一次超过反病毒产品。”此外，瑞星研发部总经理王耀华表示，“这7款产品提升了瑞星的产品线优势，它们覆盖了防火墙、防毒墙、网络监控系统、VPN、邮件中间件等各个细分的安全领域。”

中国造3G手机发布

10月26日，中兴在2004国际通信展会上发布了其第一款3G手机——F808。据称，该产品是目前全球最小最轻的WSCDMA折叠手机。其重量为104克，除了通话、彩信等功能外，还提供可视电话、多媒体播放、高速数据下载等功能，并支持定位服务、JAVA、上网浏览等业务。按照规划，这款手机将于今年年底正式上市销售。

降价与促销

百事灵移动硬盘促销活动



近日，矽霸电子举办促销活动：凡购买百事灵移动硬盘，可获得32MB数字书包，数量有限，送完即止。同时还推出“加量不加价”优惠活动：百事灵2.5英寸的超薄系列、加密系列及抗震系列移动硬盘产品，20G升级成30G保持价格不变。另外，更享有3年的有限质保服务。

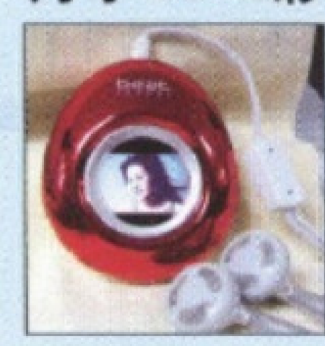
清华紫光促销活动

近日，清华紫光推出岁末促销活动。迅驰笔记本T630R从**10999元降至8999元**。该产品采用Dothan核心奔腾M 1.5GHz处理器，配有14.1英寸XGA TFT显示屏、256MB DDR内存、40GB硬盘以及Combo光驱，并提供了3个USB及VGA、IEEE 1394、S-Video TV-OUT等接口。

摩西电通降价促销

近日，摩西推出双16×DVD-DUAL产品及优惠活动。凡购买该产品的用户，即可获赠价值198元的瑞星2004正版杀毒软件，并享受摩西7天保退、1年保换、第13个月免费维修的“0713”服务。该产品缓存2MB，支持CD-R/RW、CD Text、DVD-ROM、DVD-R/RW、DVD+R/RW，以及4×DL格式盘片的读写。**市场参考价：588元。**

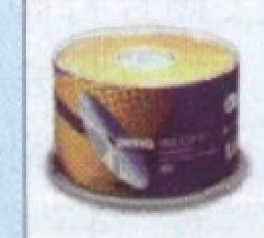
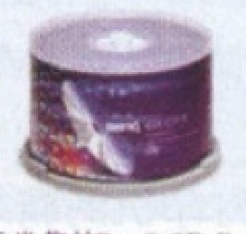
丹丁DX8彩屏MP3促销



日前，丹丁（Datum）举办促销活动，旗下彩屏MP3 DX8低价限量发售。128MB和256MB两种型号分别降至**799元和999元**。该产品尺寸为53mm×45mm×17mm，镜面质地，晶莹时尚的彩色液晶显示屏，配合凸边流线电镀边框。

BenQ CD-R仅售1元

近日，BenQ为庆祝其盘片销量突破1亿片，在全国范围展开“限量1元发售金碟、紫碟CD-R”活动。全国限量300万张。BenQ金碟、紫碟CD-R，均为单张700MB/80min容量规格，支持1×－40×刻录，采用独有的DataGuard技术，包装方式为50张/筒。

庆销量破亿片，限量1元发售的BenQ CD-R

一句话新闻

■ 北航软件学院首次引进由美国项目管理学院和美国卡内基-梅隆大学海兹公共政策与管理学院联合颁发的《IT项目管理硕士认证证书》和课程，并于10月15日开始招生。

■ 深圳麦博在10月11日举办的“《环球资源》2004年出口成就奖颁奖典礼”上，凭借多媒体产品出口超过4500万美元的业绩，荣获“2004年出口成就奖”。

■ 10月25日，继飞利浦宣布放弃生产反射式硅基液晶(LCoS)面板后，英特尔也决定终止LCoS发展计划。

■ 10月25日，TOM与欧洲Skype公司签署排他性合作协议，推出可提供高质量的语音聊天的即时通讯服务——“TOM-Skype”。

■ 10月25日，雅虎收购软件业新兴公司Stata Labs，借此在电子邮件领域向Google发起挑战。

金山毒霸® 病毒预报

11月22日，“剑神兄弟”（Win32.Troj.jxJSXD）将发作，威胁达2级。该病毒是一专门窃取用户《剑侠情缘》游戏账号和密码信息的木马。它伪装成某剑侠情缘外挂的安装程序，诱使用户运行后，就会盗取用户正在进行的《剑侠情缘》网络游戏的账号、密码等信息。

11月24日，“密码间谍”（Win32.Troj.PSWSpy）将发作，威胁达2级。该病毒可盗取多种账号和密码等信息，包括：边锋、中游、UC、QQ等，并将窃取的信息通过邮件发送到指定邮箱。另外，该病毒会关闭一些主流的反病毒程序进程，给用户造成可能被其他病毒感染的安全隐患。

11月26日，“自由天堂”（Win32.Troj.PSWLA）将发作，威胁达2级。该病毒专门盗取《天堂》网游的账号、密码和装备。当用户打开《天堂》游戏时，病毒就会在被感染系统上截取用户的游戏账号和密码，并发送到指定的邮箱。

11月27日，“多能后门”（Win32.Hack.OptixPro13）将发作，威胁达2级。该病毒的文件名、图标、行为都可发生变化。它会终止大量反病毒软件的进程，增加用户系统的潜在危险。另外，病毒运行后，会向黑客发出通知，并打开“后门”，黑客就可远程控制被染机器，使其可删除被染机器的重要文件，盗取用户的隐私资料，限制用户的功能等。

11月29日，“爱死你”（Worm.iloveyou）将发作，威胁达2级。该病毒利用电子邮件主动传播。进入系统后，禁止大量系统功能，可致系统失控，出现死机等现象。更严重的是，它会释放一个宏病毒（金山毒霸将其识别为Macro.Word97.Iloveyou）。为了保证宏病毒的顺利运行，它会将Word的安全级别降到最低。宏病毒内部又嵌入了“爱死你”蠕虫，使得该病毒又拥有了利用感染Word文档进行传播的方式。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到金山公司网站www.kingsoft.com下载新的升级包。

厂商： 爱普生中国（EPSON）
上市： 2004年10月
售价： 498元
附件： 驱动光盘、产品保修卡、电源线、墨盒一套、安装指南、客户服务及防伪资料
推荐： 预算较紧张、注重照片打印效果和墨盒成本的家庭用户
咨询电话： 800-810-9977

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

低价利刃——爱普生ME 1喷墨打印机

与数码输入产品的快速更新换代和市场增长相比，后期输出产品明显滞后得多，特别是中端喷墨打印机，各大厂商均找不到有效的营销手段来打开市场。10月初，惠普发布了两款低端打印机Deskjet 3748/3848，前者售价仅为399元，率先在低端市场发难。爱普生也不甘落后，随即推出ME 1和ME 100两款产品。

ME（意为MY EPSON）是爱普生打印机的新系列，ME 1代表着它是该系列的第一款产品，ME 100则是基于ME 1的多功能一体机（带扫描和复印功能，售价980元）。ME 1采用深蓝色和灰褐色外壳，外形简洁、庄重，跟过去Stylus Photo、Stylus C系列比起来线条更方正一些。它的尺寸为423.4mm×459.4mm×276.7mm，净重（不含墨盒）2.48kg，笔者认为如果爱普生推出一款全新造型设计、结构更紧凑的产品，应该更适合ME系列的定位。

ME系列的一大特色就是采用了新的墨盒设计，墨盒价格相对于以前的Stylus系列要低很多。ME 1采用标准双分离4色墨盒设计，黑色墨盒为T057，彩色墨盒为T058，售价分别为45元和72元。喷嘴方面，黑色48个喷嘴、彩色每色15个喷嘴，工作时噪声、震动较大。

打印选项

ME 1的文本打印效果一般，普通模式下字迹较淡，边缘有渗墨现象，精细模式下有一定改善，但依然不够理想。它的小幅面照片（4×6以下）打印效果非常好，色彩还原真实、细节清晰、墨点细微、分辨率很高；大幅面照片效果较小幅面有一定差距，色调过渡处较模糊，分辨率也有一定下降。

ME 1采用传统的顶槽进纸器，样机的摩擦进纸方式不是很理想，对纸张安装较挑剔，常提示安装不正确，打印时纸张顶部、左侧时有翻折痕迹，照片打印区域呈不规则的四边形。ME 1的黑白文档打印速度尚可，彩色文档、照片打印速度由于喷嘴的限制很不理想：实测打印A4照片用时18分51秒、4×6照片打印用时6分24秒（如果采用高光相纸打印r/m＊照片，速度更慢），默认精度的彩色文档打印首页输出时间90秒，打印速度0.76ppm；黑白文档打印（默认精度，仅黑色墨盒灰度打印），首页输出时间37秒，打印速度1.81ppm。

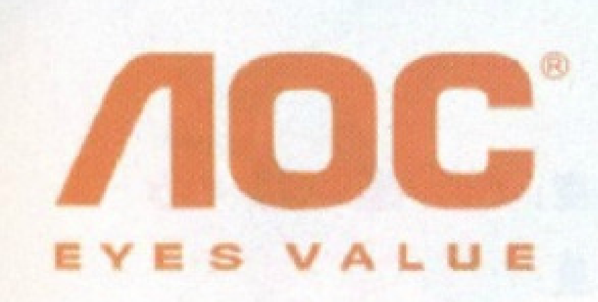
＊**名词解释：r/m（Photo Resolution Performance ManageMEnt，照片分辨率升级技术）**，是爱普生推出的打印优化技术，它通过调节墨滴大小及落墨位置，可获得较小的墨滴和更好的色彩质量，将优化分辨率提升到5760dpi。

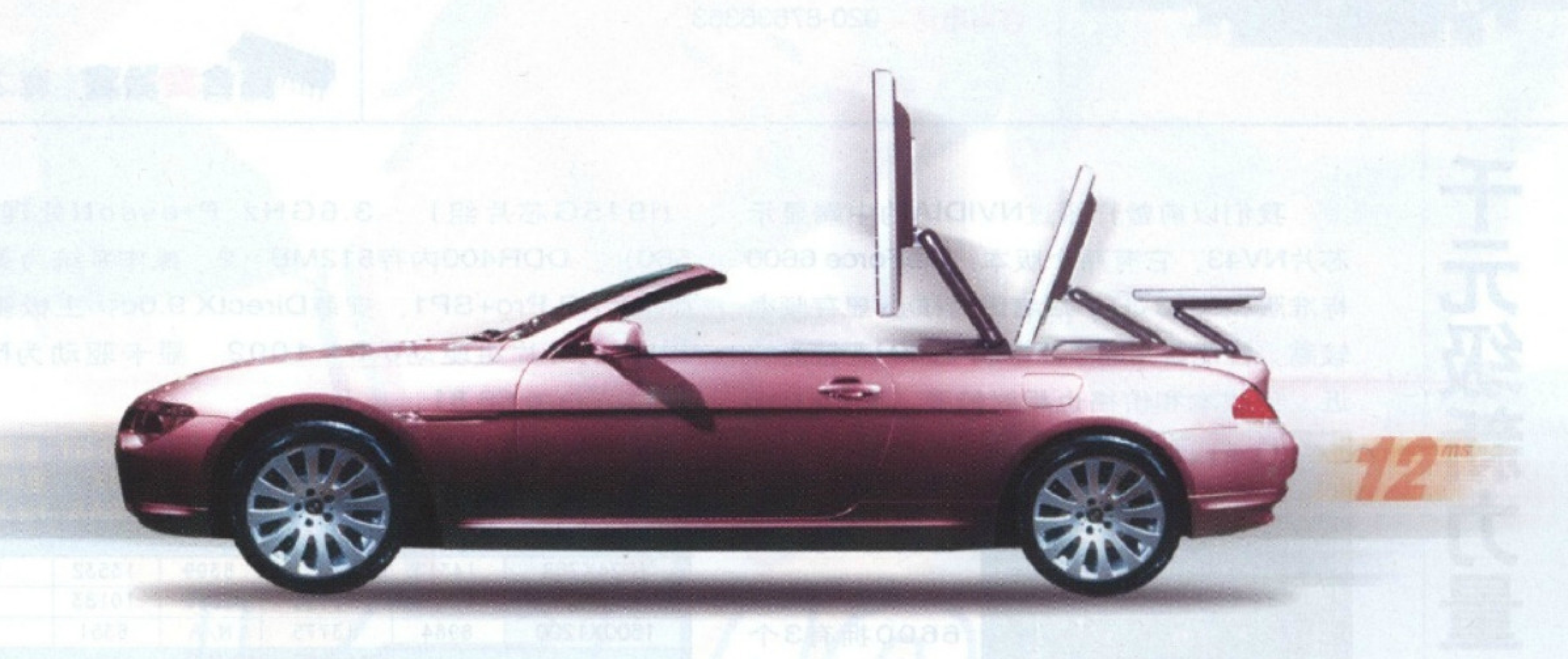
ME 1附送的软件较多，包括EPSON PhotoQuicker3.5、PhotoStarter3.1、PIF DESIGNER v2.15、EPSON Scan to Web 1.10和PRINT Image FraMEr Tool 2.14，软件和用户指南均采用简体中文界面。PhotoQuicker3.5可载入整个文件夹的图片，并可对图片进行简单编辑，最后打印或上传，是相当实用的图片管理和打印程序。


EPSON PhotoQuicker

工程师点评

ME 1的小幅面照片打印质量给我们留下了深刻印象，我们认为达到了普通千元以上级照片打印机的水准。它的墨盒相当便宜，非常体贴家庭用户。至于文档打印效果不能尽如人意、打印速度慢则是用户为控制预算必须付出的代价。





随心快 随心变



173F

即日起至11月30日止，购173F可赠送价值**298元**的**128M**时尚U盘笔一支，

让你自由存储，工作如虎添翼！数量有限，送完为止。

冠捷显示器 **[6]** 大随心技，带你进入随心视代，享受随心生活

随心快------12ms响应时间,画面无拖影,让你尽情体验极速狂飙之乐趣;

随心变------双轴底座设计,垂直/折叠/俯仰/升降四种变形功能,让你收放自如,恣意调整屏幕;

------4种外观颜色可选（酷银黑/陶瓷白/宝石蓝/玫瑰红),尽显个性时尚品味。

- 12ms响应时间
- 270cd/m² 高亮度
- 500:1高对比度
- 150/135宽视角
- sRGB色彩管理功能
- 13mm超窄边框

冠捷显示器

随心技 free View™
随心视代 应用为本



随心快



随心变



随心调



随心彩



随心省

FreeBright
随心亮

热线:

京 010-82535169　北 京 010-82625086　北 京 010-62613611　天 津 022-62066868　石家庄 0311-5209015　唐 山 0315-2834049　邯 郸 0310-3034555　廊 坊 0316-2090118　济 南 0531-6563218　青 岛 0532-3846613　烟 台 0535-6658640

州 0371-3965658　南 阳 0377-3161224　太 原 0351-8710600　运 城 0359-2053815　青 海 0971-6125641　辽 宁 024-83967175　大 连 0411-84521515　黑龙江 0451-82589252　吉 林 0431-5667208　陕 西 029-85598500　甘 肃 0937-8269473

疆 0991-2826708　宁 夏 0951-6034898　上 海 021-54900381　上 海 021-54900304　上 海 021-62334692　上 海 021-64382421　浙 江 0571-56773333　湖 北 027-87160047　湖 南 0731-2808226　宁 夏 0951-6036313　南 京 025-83683316

京 025-83694755　苏 州 0512-65202921　南 通 0513-5119059　无 锡 0510-2740413　无 锡 0510-2793947　常 州 0519-6912360　安 徽 0551-3661620　广 州 020-87573807　广 州 020-81320565　广 州 020-38499686　广 州 020-38288227

尾 0660-3377888　韶 关 0751-8894814　梅 州 0753-2189013　安 徽 0551-3658352　深 圳 0755-83682356　深 圳 0755-83221555　珠 海 0756-2115566　顺 德 0757-22219716　佛 山 0757-82256417　顺 德 0757-22284855　肇 庆 0758-2271793

山 0760-8625946　汕 头 0754-8865370　中 山 0760-8610115　河 源 0762-3387205　潮 州 0768-2352671　东 莞 0769-2236120　昆 明 0871-5036003　昆 明 0871-5149050　昆 明 0871-5119843　南 宁 0771-5334550　南 宁 0771-5854897

宁 0771-5334960　南 宁 0771-5334102　柳 州 0772-2854008　桂 林 0773-2830823　桂 林 0773-2811978　贵 州 0851-5803112　成 都 028-85546238　重 庆 023-68622760　福 州 0591-7562023　泉 州 0595-2184866　厦 门 0592-2233448

西 0791-6290979　海 南 0898-66501264　贵 州 0851-5287059　贵 州 0851-5825936

www.aocdisplay.com.cn　免费热线:800-858-1777

C代表处:

京 010-82696706　上 海 021-54253299　广 州 020-38258665　郑 州 0371-3964784　南 京 025-86883123　成 都 028-85251645　杭 州 0571-85023490　天 津 022-83612900　新 疆 0991-4559031　昆 明 0871-6655646　武 汉 027-87856838

阳 0851-6551349　山 东 0531-6988807　长 春 0431-5960290　长 沙 0731-4118789　西 安 029-85598341　郑 州 0371-3914159　山 西 03517238384　兰 州 0931-8269473　重 庆 023-68699978　福 州 0591-87670503　沈 阳 024-23923796

滨 13936332659



厂商： ELSA
上市： 2004年10月
售价： 1399元
附件： 不详（样卡）
推荐： 中端3D游戏玩家
咨询电话： 020-87636363

炫目度：

口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

千元级新力量——ELSA影雷者660显卡

我们以前曾介绍过NVIDIA的中端显示芯片NV43，它有两个版本：GeForce 6600标准版和6600 GT。后者因为核心/显存频率较高，性能甚至与GeForce 6800 LE较为接近，但成本和价格也相对较高；而6600标准版的频率则低得多，价格也便宜不少。



图1

GeForce 6600拥有3个顶点引擎和8个像素流水线，采用128bit显存，芯片（图1）采用0.11微米工艺制造，内部晶体管数量约为1.46亿。它支持DirectX 9.0c、32位浮点运算精度、64位材质过滤及混合技术等NV43系列的特性，并内建视频处理器。GeForce 6600不仅频率与6600 GT有较大差别，其功能也有所不同：不支持DDR3显存和SLI（双显卡并行处理）方式。



图2

本次送测的ELSA影雷者660采用GeForce 6600标准版芯片，PCI-E X16接口，正面安装8颗8M×16bit三星4ns DDR显存（图2），容量128MB，默认核心/显存频率为300/500MHz。这款显卡除DVI和VGA接口外，还提供了S-Video接口，其供电电路被移至可提供较大电流的PCI-E插槽前部，且没有保留辅助供电接口位置。

我们的测试采用升技AG8主板（i915G芯片组）、3.6GHz Prescott处理器（P4 560）、DDR400内存512MB×2，操作系统为英文Windows XP Pro+SP1，安装DirectX 9.0c，主板驱动则使用Intel芯片组驱动6.01.1002，显卡驱动为NVIDIA ForceWare 66.81。

项目	影雷者660 NO FSAA	6600 GT NO FSAA	影雷者660 4X FSAA	6600 GT 4X FSAA	影雷者660超至450/500MHz NO FSAA
3DMark 2001 SE v330得分					
1024X768	14313	18211	8399	13532	14832
1280X1024	11501	15795	5596	10183	N/A
1600X1200	8984	13775	N/A	6351	N/A
3DMark03 v340得分					
1024X768	4779	7941	2423	4211	5598
1280X1024	3486	5922	N/A	2432	N/A
1600X1200	2598	4503	N/A	N/A	N/A
单纹理贴图(M Texels/s)	849.3	1595.4	N/A	N/A	N/A
多重纹理贴图(M Texels/s)	2317.2	3915.6	N/A	N/A	N/A
3DMark05 v1.10得分					
1024X768	1683	N/A	1084	N/A	2011
DOOM3 HQ demo1，fps					
1024X768	50.5	74.6	23.0	37.8	57.6
1280X1024	34.6	57.7	N/A	24.1	N/A
1600X1200	N/A	43.3	N/A	N/A	N/A
Farcry 细节设置Very High，mp-dam，fps					
1024X768	79.1	98.6	37.1	94.7	86.1
1280X1024	54.4	85.7	N/A	76.8	N/A
1600X1200	38.4	65.4	N/A	56.6	N/A
AquaMark3 总分					
1024X768	36.64	56.25	24.50	41.24	43.55
1280X1024	28.46	47.66	17.49	30.41	N/A
1600X1200	22.25	38.79		N/A	N/A
UT2003 flyby-Citadel，fps					
1024X768	138.8	168.6	84.0	142.7	152.1
1280X1024	101.8	160	57.8	104.6	N/A
1600X1200	77.9	137.1	N/A	66.1	N/A

很明显，与GeForce 6600 GT相比，6600标准版的性能差距较大，在开启FSAA和AF后更加明显，不过在DOOM3、FarCry等游戏中，采用标准分辨率和高细节设置时仍基本可玩。尽管这款影雷者660的默认显存频率已达到颗粒极限，可超性不高，但核心可轻松超频至450MHz，性能同样有很大提升。

工程师点评

与价格相近的千元级产品相比，GeForce 6600的性能相当不错。相对于GeForceFX 5900 XT、FX 5700 Ultra等前一代产品，低得多的频率使6660的PCB和元件成本都相应降低，降价空间非常大，有望成为未来的千元级主力显卡。

MOTOROLA
智慧演绎 无处不在

人气MOTO

彩信C381

- 高清晰65K色彩屏/支持彩信#
- 支持MP3铃音/24和弦铃音
- 可下载铃音,屏保,墙纸*#
- 预置并可下载K-Java游戏和应用*#
- 免提扬声器
- 迷你USB连接¤

精彩内容:



精彩墙纸/屏保



支持MP3铃音/
24和弦铃音



内置经典游戏
《大富翁中国之旅》



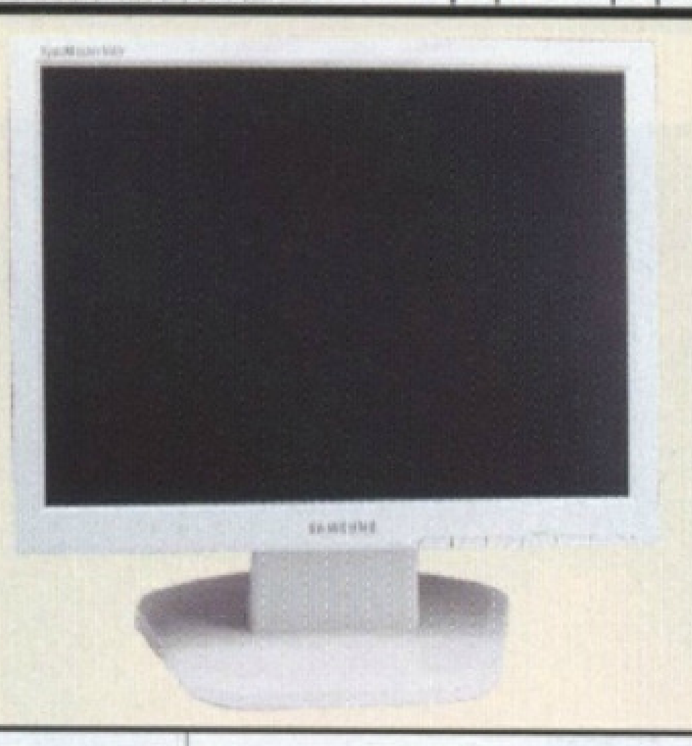
预置并可下载K-Java
游戏和应用*#



晴空蓝



蔷薇粉



厂商： 三星电子（SAMSUNG）
上市： 2004年10月
售价： 2850元
附件： 电源线、安装指南、驱动光盘
推荐： 高端办公用户，游戏玩家
咨询电话： 800-810-5858

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 魔之左手

LCD升级忙——三星新款510T液晶显示器

作为非常有实力的显示器大厂，三星的主流LCD产品在响应速度方面一直不很突出，而近期推出的新款SyncMaster 510T则是一款有所突破的产品。与上半年推出的510T相比，新款510T的主要改进就是将响应速度由16ms降低到了12ms。

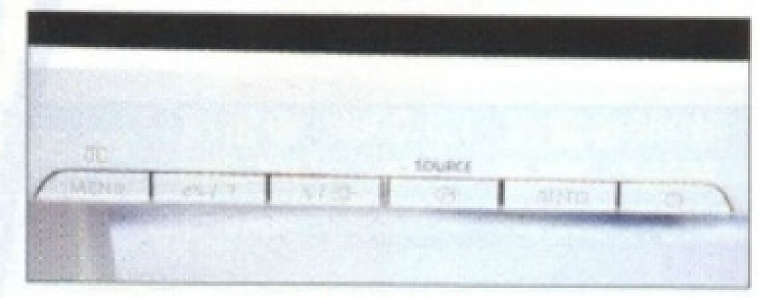
SyncMaster 510T采用素雅的白色外壳，窄边设计，按键位于边框右下角。它采用内置变压器，因此厚度较大，其尺寸为338mm×337mm×175mm，净重3.1kg。相对于整体尺寸来说，它采用的底座面积较大，加上重心较低，因此尽管底座没有加重，放置仍然很稳定；底座后部可安装束线环，并提供了壁挂功能。


显示器背面

这款产品的显示面积为15英寸（304.1mm×228.1mm），点距0.297mm，标准（最大）分辨率为1280×1024@60Hz，带宽81MHz，最高亮度为250cd/m²，对比度达到450：1；上下视角为110°，左右视角为130°，但这一标称值略微保守，我们测试中其左右视角可达到150°以上，此时颜色基本没有变化，只是亮度略有降低。510T通过了TCO'99认证，最高耗电量为25W，它同时提供了DVI数字和D-Sub模拟两种信号接口，配置更加灵活。


DVI数字和D-Sub模拟双接口

SyncMaster 510T提供了亮度、对比度、色温、三原色、灰度、水平及垂直定位、清晰度等调节项，而实际使用中自动调整按键就基本可满足需求。三星在这款产品中采用了MagicTune（魔调）技术，可在操作系统中对显示器参数进行调节，并提供了向导功能，使用测试画面和图片引导用户一步步进行正确设置。但在测试中采用D-Sub连接时，我们发现这款产品在非标准分辨率和刷新率下使用时会出现不稳定的情况，有时会自动搜索并错误设定信号输入端口，造成黑屏。



控制按键

我们的测试采用Checkscreen 1.2、DisplayMate 1.25及NOKIA Monitor Test 99三款软件，使用DisplayMate 1.25调节显示器。测试中使用显示器自动设置（亮度、对比度均为80%）时几乎不需要进行任何调整，点距、色彩测试中这款产品都表现得相当不错，只是色彩的饱和度与高档CRT有明显差距；在对比度亮度测试中，它的表现同样出色，基本达到了测试的下限。Checkscreen 1.2的响应速度测试中，虽然能观察到拖尾现象，但拖尾长度较小。实际视频和游戏测试中，在UT2004等转换速度较快的游戏中，不容易觉察到响应迟滞，但长时间游戏后还是有一定感觉，而对于CS、DOOM3等转换速度稍慢的游戏而言，这款产品的表现相当不错。



MagicTune调整界面

工程师点评

新款三星510T液晶显示器在显示性能方面的表现令人满意，但在17英寸LCD大幅降价，逐渐进入主流的今天，SyncMaster 510T的性价比并不很突出。而作为一款提供了DVI数字接口的产品，将DVI信号线列为选配件也让人有些不解。



BETOP
北通产品
时尚、创新
与快乐同行
北通随身乐
电脑游戏外设
北通电子有限公司
http://www.betop-cn.com
北通随身乐
BETOP GOPAD
BTP-C039
■一体式结构（没有螺钉），方便携带、结实可靠
■球形方向键：360度，可模拟鼠标功能
■正面6按键，适合更多动作的迅速操控
■手感舒适，表面防汗防滑
■轻松悠闲一族首选产品
拥 / 有 / 北 / 通 / 游 / 戏 / 更 / 轻 / 松



厂商： 冠捷电子（AOC）
上市： 2004年9月
售价： 1199元
附件： 电源线、保修卡、驱动盘
推荐： 文字工作者
咨询电话： 800-858-1777

炫目度：
口水度：
性价比：


晶合实验室 别理我

平实之选——冠捷784F纯平显示器

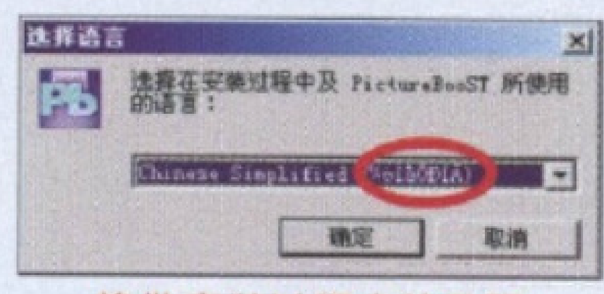
作为国内规模较大的显示器（OEM）生产商，冠捷（AOC）近年来在自有品牌产品方面相对低调。但今年冠捷不仅加强了LCD显示器推广，同时也没有放弃在CRT市场进行最后的争夺。目前CRT技术已非常成熟，就指标来说，AOC这次送测的784F显示器新品放在一年前当属中高端，而现在它的售价不到1200元，对于中端用户还是有一定吸引力的。

784F并未采用短管设计，后方机身较长，整体工艺尚可。送测样品采用比较艳丽的粉红主色，并有银灰色型号供选择，应该是分别针对女性和男性用户设计。显示器下方操控面板处采用金属镶嵌工艺，包括按键、铭牌都采用金属制作，看上去较有质感，但做工不算很精致。它的5个操控键一字排开，左侧2个负责高亮控制，设置上显得不够简洁，再加上未提供说明书，用户初次使用起来可能会有些困惑。784F的OSD菜单内容较简单，没有边角偏色调整及会聚调整，内置色温预设有9300K/6500K两种（并可自定义），没有提供目前较常见的sRGB模式。



颇具质感的金属工艺

冠捷784F具备高亮和显亮两种亮度调整功能，前者提供文本、图片、游戏、影视下4段全屏高亮显示功能（最高500流明），后者则壳利用内置IC芯片，通过软件高亮显示鼠标框选的区域。“显亮”功能最早在飞利浦的显示器上采用，现在也出现在其他品牌的产品中。784F实现显亮功能需要安装PictureBooST软件，安装过程会出现乱码，但不影响安装和使用。



软件安装过程中的乱码

784F的指标较高，点距为0.25mm（水平点距0.21mm），行频为86kHz，带宽180MHz，最大分辨率1600×1200@60Hz，并通过了严格的TCO'03认证，最大功耗75W，对于普通用户已绰绰有余。

这台784F样机的出厂状态表现尚可，只需对几何状态进行调整。这款显示器受地磁影响不大，但我们测试时依然按严格的南北方向放置进行。784F的几何失真控制不错，仔细调节后能达到几乎完美的效果；有轻微的呼吸效应；聚焦相当不错，在同类产品中当属优秀，无论中央还是边脚都很好，字体显示很清晰。784F的灰度/色阶显示效果一般，将对比度和亮度调整到较高水准才能改善，但画面整体效果会有影响；尽管它没有提供会聚调整，但收敛测试中表现良好。送测样机存在较轻微的偏色问题，屏幕左方略偏青。

虽然784F具备较高的指标，但我们依然只推荐1024×768分辨率（使用较高的刷新率）。由于并没有采用“珑管”（厂商未提供资料，效果看上去像三星“丹娜”管），784F的画面有一些颗粒感，这是该类显像管的共同特点，和聚焦能力没有任何联系。

良好的边角文字聚焦

冠捷为其显示器产品提供3年有限质保服务，其中显像管自购机之日起15个月（无发票时自生产日期16个月），显示器其他部件自购机之日起36个月（无发票时自生产日期37个月），采用全国联保方式。在纯平显示器拼命压缩成本的今天，这种服务期限在目前的显示器市场上算是比较长了。

工程师点评

冠捷784F的各方面表现价位均衡，功能上完全能满足主流应用，比较适合文字工作者，价格也可接受。虽然它的功能比较全面，但送测样机未提供说明书以供了解，希望正式零售的产品不会有这种问题。



w.joyo.com 购买本页任一商品，立即成为卓越网的终身会员！www.joyo.com

免费好礼



编码：79882 ~~市场价20元~~

空中美语学习卡20元面值

上空中美语网站(www.englishtide.com)，可以抵消20元消费。学习卡可用于在线学习或者教程下载，实惠多多。

0元

藏银六字真言项链（四棱柱造型）

纯藏银制作，独特的造型设计！能够平和心性，成就祥和圆满，吉祥如意！



介质：藏银
编码：79083
~~市场价25元~~

0元

凡购买本广告产品，可获得以上免费礼品，每人限购一种，每种限购一件，订购时请注明编码，数量有限，售完为止！

数码产品，秋冬"低"诱惑！




40109 188元 ~~原价299元~~

摄像头
腾讯公司授权，高清晰，
35万像素，美国豪
微凸光学镜头。送小
企鹅+QQ号码卡。



40103 299元 ~~原价399元~~

大恒啄木鸟MP3播放器
支持MP3、WMA等音乐格式，支持移动存储，蓝色背光液晶显示屏，使用7号电池一节，128M。



40100 299元 ~~原价599元~~

中电VCD/CD/MP3/CD-R便携式播放器
100秒超强抗震，智能编程，曲目介绍播放，全功能红外线摇控器。

40137 18元 ~~原价68元~~

索浦耳麦(带线控)SP-33M
大耳机设计，佩戴舒适，立体声效，带麦克风，动听音乐随心享。喇叭直径30mm。

豪华套装，我为游戏狂！



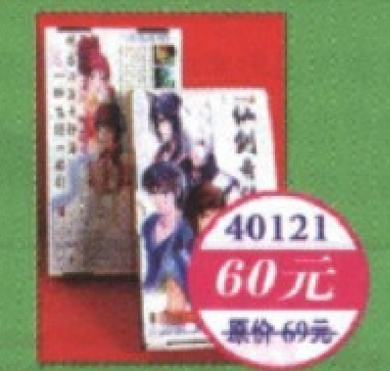
40119 39元 ~~原价49元~~

…II：精灵之崛起(2CD)
…文版，美轮美奂的精灵
…伴，玩游戏更加过瘾。



40120 48元 ~~原价58元~~

神偷3(3CD)
隐秘逃脱，人工智能，动态的照明阴影效果。



40121 60元 ~~原价69元~~

仙剑奇侠传三外传·问情篇(5CD)
赠送音乐珍藏集、贴纸。



40114 59元 ~~原价69元~~

幻想三国志(4CD)
在战乱景之下体验深刻的儿女之情。附赠书签信纸。



40115 59元 ~~原价69元~~

…剑奇侠传3(4CD)
…赠水晶书签、音乐CD、
…绒娃娃、手机链、像框。



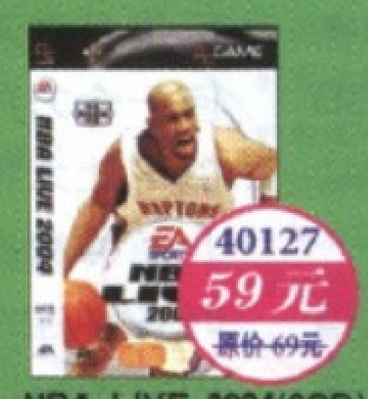
40124 23元 ~~原价25元~~

秋之回忆2(2CD)
万众期待的恋爱游戏经典《秋之回忆》续篇。



40117 58元 ~~原价69元~~

轩辕剑外传：苍之涛(4CD)
秦晋之战，水墨画面，新奇法宝，游戏金象奖配乐。



40127 59元 ~~原价69元~~

NBA LIVE 2004(2CD)
实现你的篮球明星梦想！尽在《NBA LIVE 2004》！



40128 220元 ~~原价298元~~

**…军敢死队终极典藏
…文版(9CD)**
…2、3超豪华合集，
…国限量3000套！



61198 79元 ~~原价99元~~

盟军敢死队3－目标柏林(中文金属版，4CD)
高度革新的技术营造壮观宏大的战争场面。



40129 240元 ~~原价298元~~

无冬之夜世纪典藏版(8CD)
迄今期待值最高的PC角色扮演游戏之一。



40131 199元 ~~原价240元~~

年度恐怖游戏大作－寂静岭3(6CD)
恐怖的异形怪物，恐怖的人间炼狱。

免费入会，决不强制购买，决不强寄给您任何东东！

购买本页任一商品，立即成为卓越网的终身会员！立即入会，您能享受到：

- ◆一次入会，终身会员资格
- ◆1－8折购物优惠
- ◆丰富的会员活动
- ◆每两个月赠送精美刊物和时尚资讯
- ◆36大城市电话订购，送货上门，货到付款。
- ◆joyo网站提供种类繁多的图书、音像及时尚商品，天天优惠，件件折扣。

购物指南

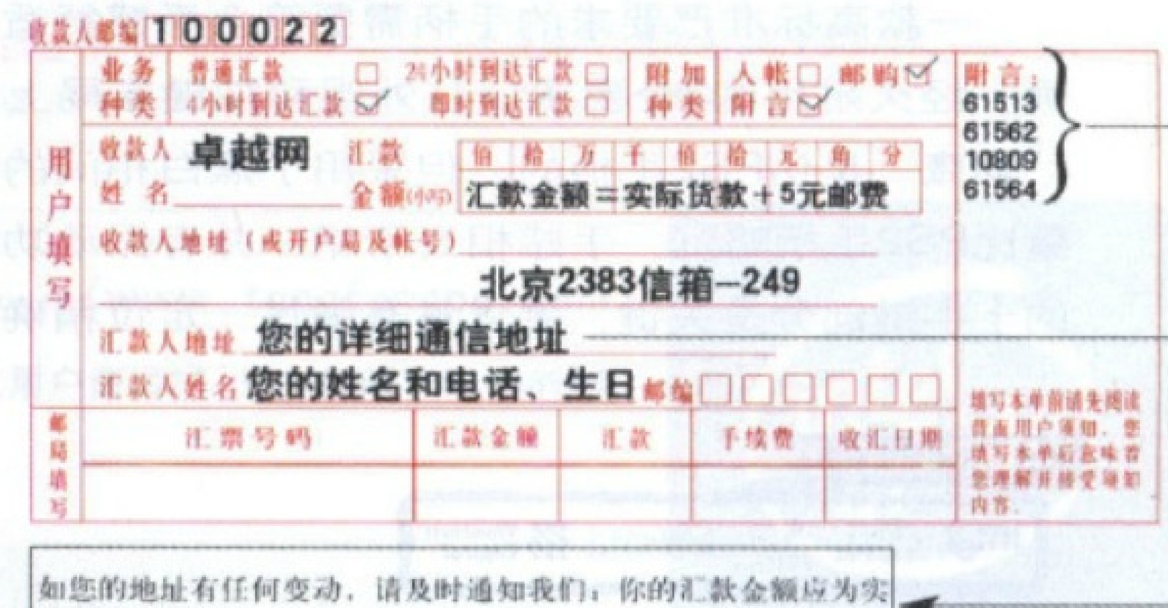
一、网上订购：www.joyo.com，商品价格以网上最终页面为准。
1、登陆www.joyo.com卓越网 2、选择商品 3、下单购买 4、接收商品



卓越礼品卡号：wsdr20041027 密码：wsdr20041027
使用方法：登录www.joyo.com，结帐时直接输入卡号及密码，立即冲抵10元。
卡号有效日期：2004年11月14日－12月14日
（注意事项：本卡需购物满50元方可使用，仅限新用户）

二、电话订购：36城市开通送货上门、货到付款、安全方便。
北京：010－63328899（8:00－20:00） 上海：021－52604688（8:00－20:00）
广州：020－37290078（9:00－18:00）
以下城市请拨打95105660订购（8:00－20:00 仅收市话费）
天津 太原 郑州 济南 青岛 武汉 南京 苏州 杭州 无锡 常州 宁波 成都 重庆 深圳 中山 东莞 佛山 顺德 大连 惠阳 江门 云浮 肇庆 福州 珠海 漳州 厦门 泉州 西安 惠州 贵阳 南宁
（送货费：5元/单 详细送货范围请登陆www.joyo.com查询或拨打客服专线）

三、邮局汇款/平邮：如果您所在地区不在送货上门范围，请按此方式填写汇款单。



收款人邮编 100022

用户填写
业务种类：普通汇款 □ 24小时到达汇款 □ 4小时到达汇款 ☑ 即时到达汇款 □
附加种类：入帐 □ 邮购 ☑ 附言 ☑
附言：61513 61562 10809 61564
收款人姓名：卓越网
汇款金额（小写）：佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分 — 汇款金额＝实际货款＋5元邮费
收款人地址（或开户局及帐号）：北京2383信箱－249
汇款人地址：您的详细通信地址
汇款人姓名：您的姓名和电话、生日 邮编 □□□□□□

邮局填写

汇票号码	汇款金额	汇款	手续费	收汇日期

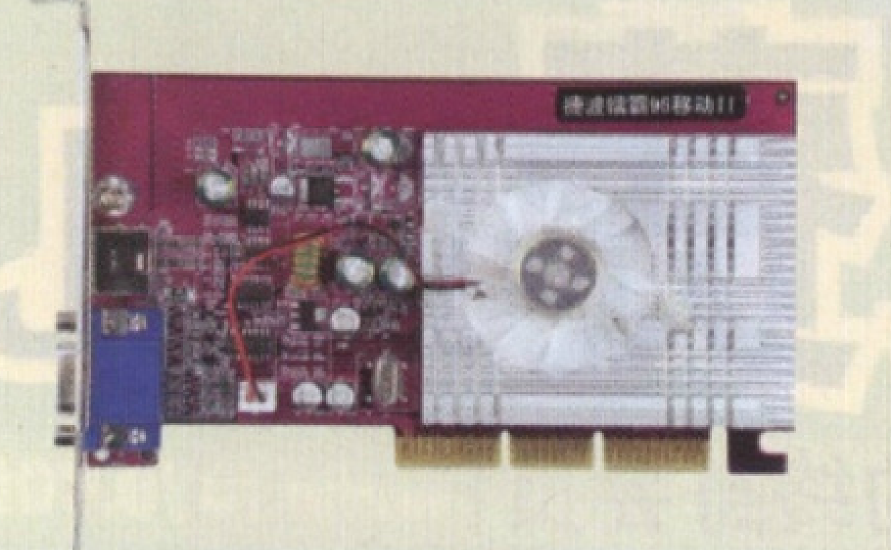
填写本单前请先阅读背面用户须知，您填写本单后意味着您理解并接受须知内容。

如您的地址有任何变动，请及时通知我们，你的汇款金额应为实际货款＋5元。

请在附言中详细写明商品编码（不得超过30字），为了确保您产品和价格的齐全和正确，请您在汇款时认真填写汇款单，最好与邮局工作人员核对一下。

本期活动截止日期：2004年12月18日，此活动最终解释权归卓越网所有！

服务专线：010－63328899(全国) 客服信箱：service_bj@joyo.com 通信地址：北京2383信箱－249卓越网（100022）



厂商：捷锐资讯（Jetway）
上市：2004年9月
售价：599元
附件：驱动光盘、说明书
推荐：低端3D游戏玩家，注重静音效果的用户
咨询电话：800-810-0195

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

台式机中的移动芯片——捷波镭霸95移动版 II

我们曾介绍过捷波“移动版9550”显卡，它采用移动版RADEON 9600芯片，设计更简洁，温度也控制更好，而捷波镭霸95移动 II 也继承了这些特色。从PCB板设计看，镭霸95移动 II 与移动版9550完全一样，但增加了散热风扇，这是因为其频率比后者要高一些，实测核心/显存频率为337.5/486MHz，同样采用ATI移动显示芯片组件，显存和核心统一封装，显存容量为64MB。

测试采用P4 3.0C、Intel 865GBF主板、512MB DDR400内存；操作系统为Windows XP专业版+SP1，显卡安装其自带的基于催化剂4.5的驱动程序。

项目/型号	95移动 II	95移动 II 超频 400/500MHz
3DMark2001 SE 默认测试	10630	11339
3DMark03 默认测试	2888	3171
AquaMark3	22.18	25.4
UT2003 BotMatch-Citadel	48.4	51.2
FarCry（最低细节）	98.3	108.6

晶合实验室测试联盟 intel 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital

工程师点评

作为一款中低端显卡，95移动版 II 完全可应付一些主流应用，具有较高性价比，不过其显存的超频能力略微有些不足。



厂商：北通
上市：2004年9月
售价：99元
附件：驱动光盘、说明书
推荐：一般游戏玩家
咨询电话：020-38735008

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 北四环组

格斗游戏利器——北通神鹰振动手柄

小编最近一直热衷与人对战《实况足球7》，同时也在寻觅一款趁手的兵器（手柄）。最近北通送测了一款USB接口的“神鹰”游戏手柄（BETOP-C036），小编立即从电子土豆那里要来试用了一把。

一款高标准严要求的手柄需要符合手感舒适、定位精确、经久耐用这3个要求。从外观和按键布局上看，北通“神鹰”是仿PS2手柄的，但采用了黑白相间的色调，分量比PS2手柄略沉，手感相当不错，并有振动功能。手柄的十字键部分是关键，要求其有弹性，定位精确，这样在玩格斗游戏时才能顺利“搓招”。施展一套连续技时，任何一个方向输入不到位都可能造成失败，而有弹性的十字键可让大拇指尖在频繁滑动时不会过早感到疲惫和疼痛。北通神鹰在十字键的定位方面做得不错，用KOF98来测试时各种连续技都能顺利地使用，但弹性略有欠缺，使用时间过长的话会感觉大拇指较累。玩《实况足球7》时，几个常需要极快输入的指令反馈不好，例如带球时常需迅速输入方向键+R2来横向盘球过人，而该手柄执行该指令时成功率不很理想。

晶合实验室测试联盟 intel 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital

工程师点评

这款手柄较适合玩格斗游戏，也能较好地胜任要求不高的动作过关或射击游戏，而玩足球游戏就不太理想。小编周末用它在PC上通关了《寂静岭4》，感觉与PS2上用原装手柄的操作感差别不大。

厂商： 北京共创开源软件有限公司
上市： 2004年11月上旬
售价： 688元
附件： 用户手册
推荐： 中小型办公团体
咨询电话： 010-82357030-273

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

办公新选择——共创Office 2005

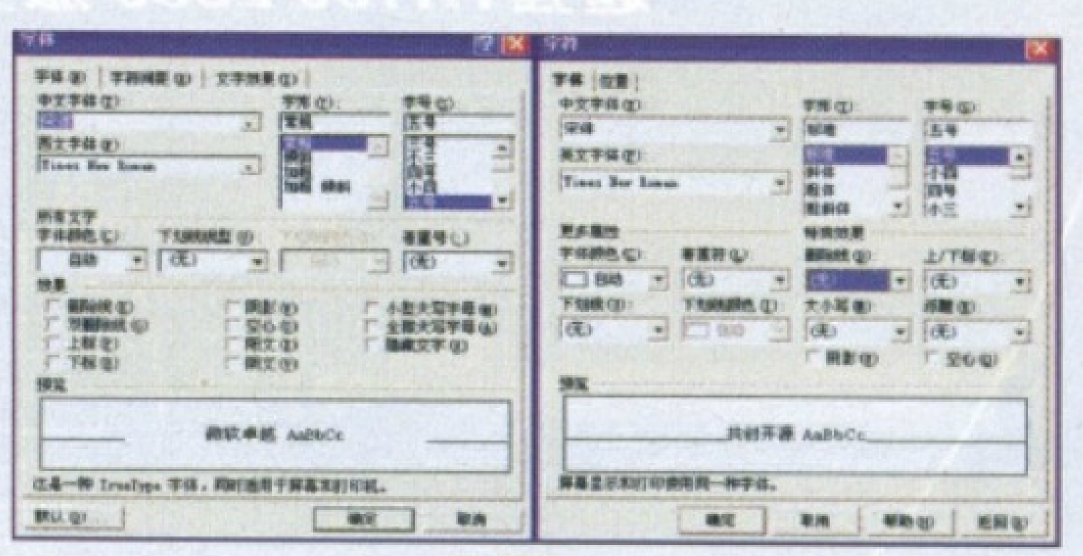
据统计，微软公司的MS Office占据了全球办公软件85%以上的市场份额，在功能、市场上均处于绝对统治地位。随着近几年国家对办公软件国产化的重视，以金山WPS Office为代表的一批国产办公软件获得了新的发展契机，越来越多的国产办公软件开始浮出水面。共创Office 2005是北京共创开源软件有限公司推出的新版办公软件，面向企事业办公用户。

共创Office 2005的程序基于Java开发，安装时需要Java虚拟机的支持，可跨Windows和Linux平台运行，这点与永中Office完全相同。共创Office 2005包含文字处理（对应Word）、电子表格（对应Excel）、演示文稿（对应PowerPoint）和绘图4大功能，它的定位是部分采用MS Office、部分采用共创Office的企业，因此最重要的功能是与前者进行联合办公。

图1

共创Office 2005的整体界面与MS Office非常相似，不过在图标、窗口布局方面有较大区别。共创Office 2005所有功能均集成于一个界面内，可通过最左侧的图标直接调用（图1）。共创Office 2005默认打开、保存均为MS Office的格式，还支持打开多种文档格式（如.txt、.htm等，但不支持.wps），另存为.sxw、.stw、.rtf、.sdw、.vor、.txt、.html和.xml，还可输出为.pdf格式文档。

在操作界面和操作方式上，共创Office 2005和MS Office也非常相似，这样操作人员无须额外培训即可顺利操作。以常见的设定字体为例（图2：左为MS Word 2002，右为共创Office 2005），二者界面几乎完全相同，略微差异之处完全不影响使用。


图2

我们着重测试了共创Office 2005的兼容性。在文档打开方面，字体、段落、间距均保持得较好，但个别图片位置有所移动、公式消失、多出了硬回车、表格内的斜线消失；电子表格方面表现较好，顺利地识别了嵌套表，公式的运算也都正确，但图表的格式、图案、颜色方面尚有较大的偏差；幻灯片格式方面基本令人满意，但背景颜色有较大偏差，且多页幻灯片的翻页不太方便。总的来说共创Office 2005在兼容性方面表现不错，如果解决好文档兼容性的话会有更大的进步。由于我们只测试了部分文档，因此并不能对共创Office 2005的兼容性做出全面评价。

绘图是共创Office 2005一个相当有特点的功能，用它可轻松画出几何图案、箭头、文字，还可插入图片及剪切画，甚至还能自行作画。该功能和Word里的绘图工具非常相像，适合用来制作流程图、组织结构图等组合图片。

共创Office 2005的模板比永中Office 2004适用范围要窄，针对性也弱一些，不适合大批量模板的管理和使用。另外，共创Office 2005支持宏及基于宏的二次开发，同时还兼容VBA，这样许多在MS Office中开发的宏可在共创Office 2005中直接运行和编辑。

工程师点评

无论是程序大小还是功能，共创Office 2005和永中Office 2004比起来都要弱一些，但对于基本的办公需求，共创Office 2005完全可以胜任。共创的市场定位相当准确而明智，对于中小型企业来说，共创Office吸引他们的将是不错的兼容性、可跨平台使用和无需培训的特性。



厂商： 无锡永中科技有限公司
上市： 2004年9月中旬
售价： 1198元
附件： 不详
推荐： 企事业办公用户
咨询电话： 0510-5213588

炫目度：
口水度：
性价比：羊 羊 羊

晶合实验室 小虫

国产办公软件新贵——永中Office 2004增强版

永中科技成立于2000年1月，并于2002年10月发布首款办公软件“永中Office个人版v1.0”；2003年8月，永中发布了相对较成熟的“永中Office 2003”（这两款软件本刊均有报道）；在2004年8月份公布的《政府软件采购目录》中，永中获得大量订单，并取得了科技部863项目评测第一名；2004年9月，永中发布新款办公软件“永中Office 2004”，包括中、日、英三种语言版本。对国家机关、公务机构来说，办公软件在日常工作中扮演着举足轻重的角色，因此政府在这方面的采购动向备受关注。此次送测的是永中Office 2004增强版（试用版，以下简称永中Office 2004），它也可在官方网站上免费下载。

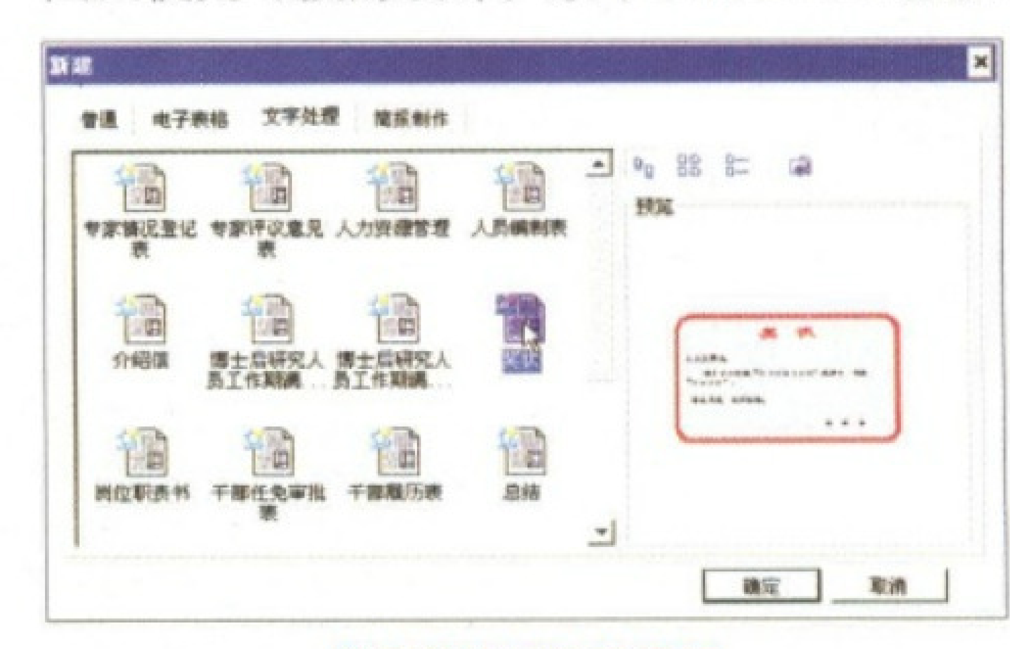
永中Office 2004的程序依旧基于Java开发，可跨Windows和Linux平台运行，安装时需要Java虚拟机的支持。永中Office 2004有4种界面风格可选，其中“系统风格”界面与MS Office极其相像。永中Office 2004主要包含文字处理（对应Word）、电子表格（对应Excel）和简报制作（对应PowerPoint）三大应用和宏编辑器（对应Visual Basic Editor），采用统一的.eio格式，并集成于一个界面内。值得一提的是，永中Office 2004采用即时存盘技术，使用户可专心工作，不用担心数据丢失。



三大功能的快速调用按钮

由于MS Office文档非常普遍，因此其他办公软件的开发都把兼容性作为一项重要指标。永中Office 2004可打开/保存/另存为.doc、.xls、.ppt和.rtf文件（不支持.wps文档），同时还可另存为.eio、.pdf、.htm文件，方便用户交换文件。我们测试了Word文档、PowerPoint幻灯片和Excel电子表格的兼容性：文档在保持格式方面非常理想，2003版出现的字符间距、行间距、图片显示模糊等问题均得到了解决，不过中间多出了几个回车；PowerPoint幻灯片的格式基本不变，但缩略图不能显示，正文各部分大小略有差异；Excel电子表格外部引用的表格出现错误，图表的格式、坐标、颜色出现较大的变化。总的来说2004版的兼容性比2003版有了很大改进，但离“精确兼容”还有一定距离。

国产办公软件往往能提供一些比较符合国人使用习惯的设计。永中Office 2004提供了国家标准的行政公文、工商、税务及自定义模板，繁简中文转换和内码转换，汉字加注拼音，稿纸、信纸版式等功能；专用的“科教面板”极大地扩充了各类图形符号库，几乎囊括了所有中小学教育常用图文符号，还可由用户自己组合、创造和扩充各类流程图、组织图、文字块等，输入数学公式、制作复杂的几何图形、物理化学实验图解非常方便。



典型的中国特色模板

二次开发方面，永中Office 2004以Java作为宏语言，主要解决方案有：Macro开发、本地调用、C++语言调用、嵌入网页、与Lotus Notes集成等，拥有完整的对象层次和丰富的接口函数（增强版仅提供宏样例），功能强大且执行效率比VB更高。

工程师点评

永中Office 2004增强版是一款跨平台的办公软件，它界面/格式统一、使用方便，具有相当强大的二次开发性能。作为一款国产软件，它还拥有许多符合国情的人性化设计和自主的知识产权。永中Office 2004增强版在兼容性方面较上代产品有明显提升，但在电子表格方面还有不足；功能上应付日常办公绰绰有余，但要做到“功能覆盖”尚需时日。

国产网游运营未来思考之三

变脸

价格战的阴影

■本刊记者 冰河
本刊实习记者 心鹰

有个读者曾经在QQ上热切地对我说："你是个好记者，肯定认识很多人，能帮我找个工作么？"

由于我并不自认是一个好记者，所以我很不好意思地回答："我也不是认识很多人，不过也许能帮你留意一下。你对工作的要求是什么？"

他的要求很简单："钱多事少离家近。"

我立刻高兴地告诉他："如果您有此类工作的消息，千万麻烦您通知我，我当您的手下都可以。"

也许他是在和我开玩笑，不过中国人常说："没有天上掉馅饼的事儿。"而西方人则说："nothing for nothing."都是一个意思，就是这个世界上没有不需要付出代价就活得悠哉游哉的美事。虽然著名的美国经济学家，曾经成功预见亚洲金融危机的"乌鸦嘴"克鲁格曼曾在一篇文章中说：由于社会整体资源配置的不平衡和信息不对称的原因，社会中有很多被闲置的资源，有眼光有头脑的聪明人可以注意到这些机会，并巧妙地利用这些闲置资源，从而以很少的成本获得丰厚的收益，这几乎是免费的午餐。不过考虑到聪明人在社会中的数量，以及美国和中国对于这种"空手套白狼"的投机行为的定义差别，免费的午餐对于中国的普通大众来说，依旧是阿拉伯的文学名著——《天方夜谭》。

当然，免费的招牌在现代商业社会中仍然四处招摇，特别是在噱头频出的互联网行业。早先几年免费电子邮箱、免费服务器空间、免费音乐下载等免费互联网服务都曾风行一时。后来音乐下载因为知识产权保护的日益完善而渐渐转入地下，而原本承诺永久免费的电子邮箱、服务器空间都在真金白银的盈利压力下撕下了温情脉脉的面具。不过好在付费接受优质服务的意识也渐渐被网民大众所接受。因此免费不免费已不再成为争议的重点，服务质量的优劣才是网民关心所在。缺少了牛皮和大旗的互联网服务，却慢慢走上了正轨。



正是因为付费服务的概念深入人心，所以网络游戏这个新生事物出现在中国互联网行业之后，以星火燎原的速度发展了起来。有位隐于网吧的大隐曾经说：“你到哪里去找十几块钱就能消费一晚的娱乐方式？网吧就是穷人的夜生活。”此言不虚，而网络游戏则是星罗棋布的网吧中最主要的娱乐内容。这种看上去儿戏的东西却给了挣扎于社会竞争中的芸芸众生一个释放压力、实现梦想的空间。很多人的夜晚，就是斜倚在网吧的椅子上，在打怪和聊天中让时间一点点从指间流逝。多数网络游戏每月几十元包月的价格并不算高，但正是这几十元的点卡，支持丁磊撑过了互联网低迷的寒冬，并将陈天桥送上了中国首富的宝座。尽管网络游戏带来的社会问题让它自身仍然成为争议的焦点，不过收费娱乐的方式无疑是互联网未来发展的正确走向。

忽然有一天，网络游戏这个互联网的新贵行业中又出现了“完全免费”的大旗，虽然此前诸如《天堂2》、A3等网络游戏施行了降价销售点卡的措施；《魔力宝贝》则宣布通过某个号码拨号上网的玩家可以不耗费点卡在某个特殊服务器进行游戏，但这些毕竟是促销降价或局部免费的行为。而这款名为《巨商》的免费游戏的出现，则完全打破了网络游戏至今通行的经营模式。没有了点卡销售的收入，网络游戏运营商又凭什么收回投入的成本呢？雪村在网络上高唱“东北人都是活雷锋”而出了名，不过真正存在于网络上的活雷锋怕是比熊猫还稀少。莫非赚够了钱的游戏运营商决定开始从事慈善事业了？令人惊诧的是，活雷锋还不止一个，《巨商》之后，业界又有免费网络游戏的风声接连传出。难道上了市赚了钱的运营商们真的要让利于民，或者这又是一座牌坊，活雷锋迅速变化的笑脸之后还是“地主家也没余粮”的真实谎言？免费，又见免费，飘扬的大旗下面，到底隐藏着什么呢……

盈利的问题



在讨论免费的问题之前，让我们先看看如果不免费，玩家在网络游戏上需要花费多少。根据本刊2004年初制作的《中国游戏产业报告》的数据，2003年中国网络游戏的平均消费价格为0.4元/小时。记者选取了目前市场上人气较旺的几款游戏如《大话西游》、《魔力宝贝》、《奇迹MU》等，按照其点卡面值价格和游戏每小时耗费的点数，简单计算了一下目前网络游戏的消费价格。结果表明，像《奇迹MU》、《大话西游》等一线热门游戏的消费价格，即使按照最小面额的点卡（不考虑包月包周的形式）计算，游戏的消费价格也保持在0.4元/小时。按照鼓励消费的原则，当玩家购买了更大面值的点卡时，平均购买成本就会进一步降低，使得游戏的消费价格低于0.4元/小时。这还是按照点卡面值计算，没有考虑玩家在购买过程中可以享受的各种折扣，除此之外如果再考虑会员、包季、包月、包周、包日等花样繁多的消费模式带来的影响。诸如《奇迹MU》、《魔力宝贝》之类一线热门游戏的平均消费价格将至少在0.4元/小时的水平上降低40%，在0.24元/小时左右。而对于《石器时代》之类的二线热门游戏来说，按最小点卡面值计算的消费价格就在0.3元/小时水平，综合其他因素，平均消费价格将降低至0.15元/小时左右。至于其他算不上热门，极力扩大消费人气的游戏，费用也不会超过《石器时代》的水平。显而易见，2004年的网络游戏已经有了价格竞争的态势，而免费游戏是不是价格战的一种极端状态表现呢？

随后对部分网络游戏运营企业负责人的采访部分证实了记者的判断。凭借《天骄》从单

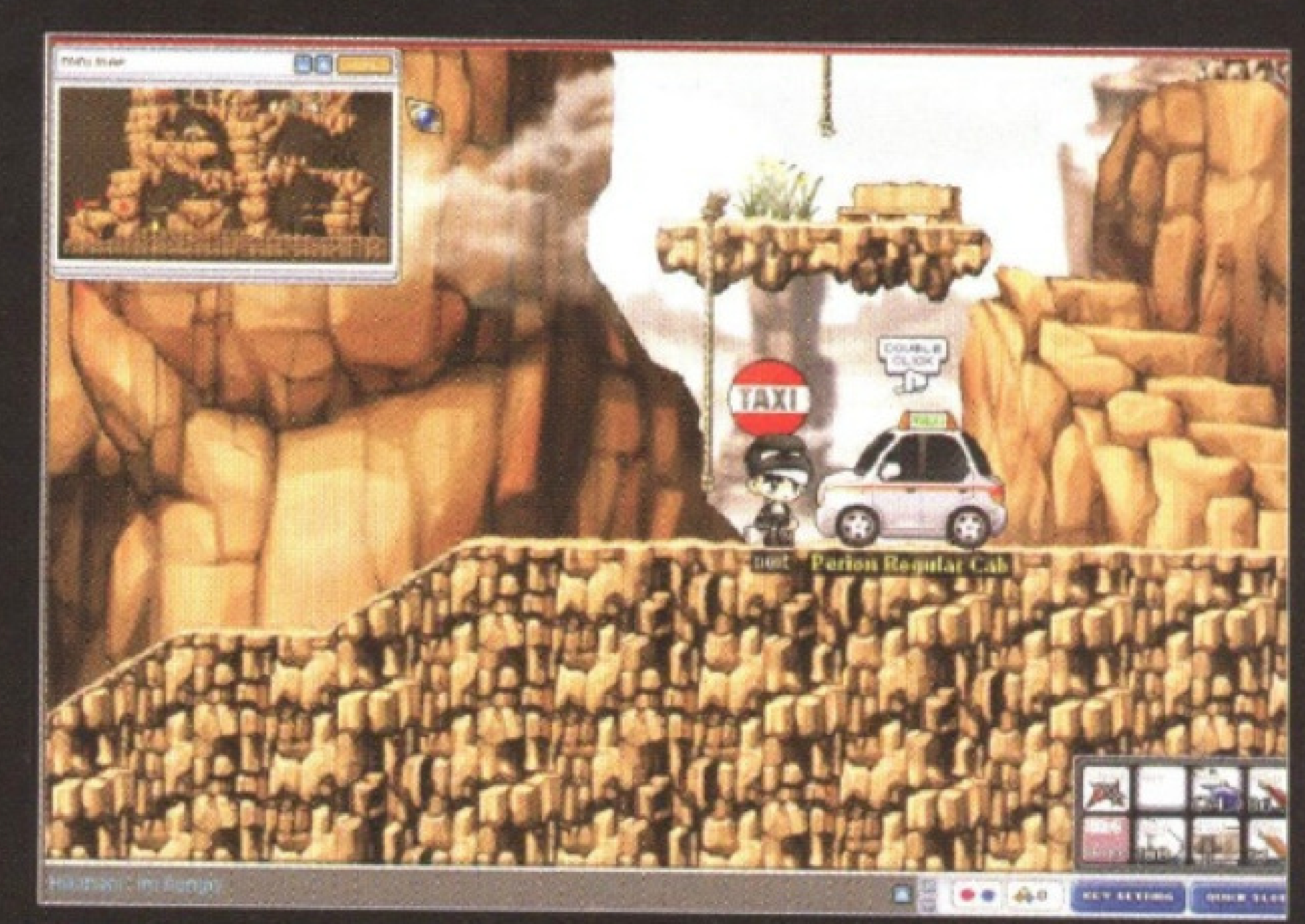
机游戏厂商成功向网络游戏厂商转型的目标公司总裁张淳认为："目前的市场状况的确有价格竞争的雏形，这是目前激烈竞争的市场上产品同质化的结果。与盛行价格战的家电行业不同，网络游戏不像家电产品有着基本相同的实际功能，使得价格成为消费者选择的决定因素。从根本上说，网络游戏是依靠自己的内容和品质来留住玩家的，价格并不是决定因素，所以降价并不是解决问题的根本办法。当此类游戏面对制作精良、内容曲折、管理严谨的作品竞争时，免费的因素基本不会有多少作用。当然，精品总是少数，所以价格竞争会不可避免地出现。而且在目前的市场条件下，此类游戏也是一种有益的补充和尝试。"

理念来运营游戏，这就是'永久免费'。它是指游戏对玩家免费开放、玩家可以免费登录，网游运营商不再根据游戏时间收费。目前韩国、日本及中国台湾省都已经有了类似的游戏出现，根据我们的观察，这种模式是相当成功的。"

但成功模式和盈利是一码事么？仅靠出售道具，《巨商》赚的钱足够维持运营么？记者的疑惑接连不断。邢小姐的看法是："《巨商》的特点是强调游戏本身的经营性，玩家可以通过游戏中的商业操作学到一些经营类知识，倡导玩家进行正当、健康的娱乐，盈利不是我们的目的。"看来，《巨商》在盈利问题上有些底气不足。

"不以盈利为目的，可能只是游戏橘子的推





《Maple Story》成为一款成功的网络游戏，不仅仅因为免费。

不过，熟悉网络游戏的人都知道，网络游戏的研发成本相当高，开发完成一款网络游戏，需要大量的技术人员，包括程序员、图形设计师等，还要有思维严谨的策划高手；开发完成后，将游戏投入市场时，运营商还需要采购大量的高端服务器；此外市场宣传推广、各种体验比赛、主题网吧建立等环节都需要投入大量金钱。对于网络游戏的传统运营模式来说，最大的收入来源就是玩家的月费，一般只要在线人数达到6000人，运营公司就可以达到盈亏保本点。《传奇》、《奇迹MU》等游戏同时在线人数达到了几十万，所以才有盛大和九城一夜暴富的神话。而免费游戏不是刚好掐断了游戏公司的命脉？

为了弄清楚这些所谓的"免费网络游戏"的营运模式、盈利状况，记者与目前几款"免费网络游戏"的运营公司进行了接触，游戏橘子市场部负责人邢静小姐首先接受了记者的采访。"作为国内第一款提出'永久免费'概念的网络游戏，《巨商》一推出就受到了业界的广泛关注。"她对记者说。"首先，《巨商》与目前市场上常见的PK类网络游戏有本质上的区别，它是一款经营类游戏，对于级别的要求并不高。所以我们尝试用一种新的经营

广策略。"上海艾瑞总经理杨伟庆告诉记者，"免费、公益可以是游戏的特色，但如果作为一项商业投资，盈利将是唯一目的。"杨伟庆认为《巨商》的出现，正逢国家相关部门对网游市场的整顿，"单从游戏目的而言，经营类游戏《巨商》确实比一些片面强调打打杀杀的网游更符合国家的相关政策，这可以说是相关投资方对目前市场环境的一次尝试。"

对于一款网络游戏，也许只有玩家的看法才最能体现市场的态度。记者辗转找到了几名《巨商》玩家，他们的反映褒贬不一。有一部分玩家担心，由于游戏免费，道具的买卖就成了运营公司最重要的盈利来源。为了吸引玩家购买道具，运营商会在把一些额外的功能加入道具中，"比如买了道具后移动速度加快，或者买卖中享有优先权。这可能会使玩家有一种不公平的心理感受"。事实上，玩家担心的这种情况在现实中早已出现，万向公司运营的《大海战 II》在对游戏中的主要道具——舰船使用种种方式变相出售之后，就遭到了众多老玩家的抨击。而曾经红火一时的《石器时代》之所以后来落后于同期的《传奇》、《魔力宝贝》，大肆贩卖的"宠物包"不

能不说是一个重要原因。但还有部分玩家认为，既然免费、付费并存于一个游戏中，那么"为了免费升级而多花时间"和"为了快速升级而直接购买道具"之间，本身就是一种平衡。"除费用是影响玩家热情的因素之外，关键还要看游戏的内容和娱乐性，如果游戏不好玩，全部免费也不会有人玩"。而另一部分依靠交易道具获利的玩家则非常高兴。如果免费网络游戏能够盛行，那么他们就可以用更少的成本获取更大的利润，在他们这里，网络游戏已经失去了娱乐的意义，而是一款赚钱的工具。从这一点上说，他们的态度与游戏运营公司类似。

说起免费的甘苦，运营《魔力宝贝》的网星公司市场部谢志新先生感慨万分："现在中国网络游戏业中存在着一种'蝗虫玩家'，当一款新游戏上市测试，他们会蜂拥而至，当游戏收费，他们又无情地离开，这使得依靠'人气'生存的网络游戏举步维艰。而免费网游恰恰看到了这一点，能很好地留住这一部分玩家。一旦人气上去了，损失的部分月费利润很快就可以弥补回来。而且，我们通过IP地址分析发现，现在越来越多的玩家开始选择在家中包月上网，而网络游戏的推广成本费用中，网吧费用是不小的支出。既然玩家对于网吧的依赖性大大降低，那么点卡中分给网吧的部分也使月费的收益相对降低。但割舍掉网吧又是不可能的，所以不如干脆放弃月费，这样就不存在这种困扰了。"看来网络游戏厂商是下定决心要减少对推广渠道的依赖性。此外，谢志新还表示网星公司现在也对"免费网游"相当有兴趣，年底的《大富翁OL》可能就会采用免费模式。"免费"旗号下的新市场已经被众多厂商牢牢盯住。当然，"蝗虫玩家"是否会真的被免费旗号吸引，能否从这部分人身上获得有效的收益，尚未可知。

回顾中国网络游戏发展，我们不难看出，"免费"之说其实早已有之。像盛大《泡泡堂》、腾讯QQ游戏大厅及《凯旋》的免费服务器（掉宝率降低）、网星《魔力宝贝》与电信部门的捆绑服务（部分拨号上网用户可免费进行游戏），这都是一些变相的免费服务或者说促销手段。当然，这些损失在"时间"上的利润肯定会用其他方式收回，游戏公司并不傻，天下哪有免费的午餐？他们寻求的是新的利润增长点，包括买卖物品、道具、宠物甚至游戏难度（《巨商》中的道具"毛驴"就可以大大缩短初级玩家的原始资本积累时间，相对降低了游戏的难度）。因此，所谓免费，只是一个幌子而已。

免费的天机

前面已经提到，免费网络游戏的运营模式是从韩国传入的。那么始作俑者韩国厂商又是如何认识这个问题的呢？记者辗转联系到了韩国IT产业振兴院负责网络游戏促进的权在勇先生，他告诉记者，竞争激烈的韩国网游市场上有上百款网络游戏，其中靠收费真正赚到钱的是少数，很多都是惨淡经营而已（这一点和中国市场非常相似）。出于竞争压力的缘故，2004年4月，韩国开始陆续出现多款免费网游，其中最成功的是《Maple Story》。由于韩国网游多数采用通过网吧直销的模式，费用比较高，相当一部分网游玩家很难负担，于是《Maple Story》以免费形式一出现，立刻吸引了许多玩家。而其所搭配的虚拟游戏道具销售，也为网游运营商带来了比较稳定的收入。继《Maple Story》成功在韩国网游市场杀出一条血路后，专门为女性量身定作的网游《Lunentia》也在2004年7月宣布终身免费。在该游戏中玩家只有购买部分游戏中的道





《Lunentia》的成功更多要归功于准确的市场定位。

具、商品时才要用到真正的钱。例如游戏中以"路易斯威登"、"channel"冠名的游戏物品，对女性玩家就有强烈的吸引力。事实已经证明，这种以免费形式吸引玩家，依靠道具装备交易获利的竞争形式，有着巨大的商业潜力。当记者告诉他，《巨商》的开发商是韩国的JOYON公司后，权先生认定这是韩国厂商将本土的成功运营模式在中国市场上复制的尝试。



不过，权先生也表示，免费游戏的运营模式在韩国也一样处于种种争议中。大体上主要有以下焦点：

首先是没有了点卡作为媒介，运营公司和玩家对网吧的依赖度降低，由于韩国的网游推广中，网吧扮演了非常重要的角色，此举无疑削弱了网吧在网游行业中的地位，因此引发了韩国网吧从业者的抗议。

其次是将道具直接定价的行为，是否扰乱了社会金融秩序。由于虚拟道具本身并不存在任何价值，道具的交易是否引诱资金消费在无价值的内容上。而且由于道具的生产无成本，又完全由厂商控制，是否会出现类似"庄股"的欺诈现象。

第三，道具的官方价格完全由运营厂商决定，而玩家则根据获得道具所需要的时间、精力、金钱等因素综合对道具定价，二者往往存在比较大的差异，从而诱发玩家与游戏厂商的激烈冲突。

第四，韩国是个全民兵役制的国家，而且比较注重辈分等级，而免费游戏采用低门槛进入，由金钱购买的道具决定在游戏中的成就和地位，不但使得男青年过分注重金钱的力量而淡漠人情，也诱使女青年为了得到自己喜欢的道具做出伤风败俗的事情（记者疑惑：这和兵役制有什么关系？）。

第五，虚拟道具的价值难以认定，一旦因为各种原因丢失则难以赔偿，引发司法上的争端。

……

总之争论的内容五花八门，不一而足。不过记者提醒权先生，这些问题在免费网络游戏出现之前，也都存在于行业之中。权先生回答："一旦虚拟道具这个过去不允许买卖的东西正式成为交易的内容，就意味着它所相关的行为需要社会正式的认可。那么从前它在非正式场合引发的问题也就必须得到正式的重视。"显然，对于在免费游戏中以合法形式出现的虚拟道具交易所带来的负面影响，韩国人有很强烈的防范心理。

在权先生的帮助下，记者联系到一位较早介入免费网络游戏运营的游戏公司负责人黄淳炯，他向记者解释了他们当初考虑免费网络游戏的初衷和构想。"网络游戏在韩国发展得比较早，因此当竞争激烈之后，我们不得不对网络游戏进行细致的分析。通过分析我们发现，一款网络游戏的实际消费内容主要在时间、地位、成就感和亲近感（归属感）几个方面。体现在网络游戏中就是点卡（时间的消耗品）、等级（影响地位）、装备（成就感）、人际交谈（亲近感和归属感），主流的消费仍旧集中在时间的消费上，不过对于成就感的消费和地位的消费在非法市场也相当盛行（代练、装备和账号的交易），而亲近感和归属感的消费也有迹象出现（收费的聊天软件、收费的强者公会等）。在衡量损益之后，决定放弃时间消费的收入，降低游戏的进入壁垒，将收益目标群体定位于更具有消费力的一小部分人，毕竟地位和成就是体现在少数人身上。未来亲近感和归属感的消费内容可能也会更多地出现。从效果来看，比较早进入免费游戏的公司都有比较好的收益。但后来的企业就比较艰难了。毕竟刚才也说到实际消费者是一小部分人，竞争更加激烈。未来只有更加创新求变，才能生存下来。"

韩国人的分析的确精辟独到，深入掌握了网络游戏受欢迎的机理。不过，社会的复杂性就在于，它对于某个行为的反应并不完全按照事先的构想进行。前面也提到，玩家对此类免费运营模式的态度分成两个极端，就是不同社会消费群体产生的差异性反应。社会收入和地位比较低的群体往往吝于金钱，而有充足的时间，所以当时间消费没有费用之后，他们的第一反应是欢迎；不过随着标志地位和成就感的装备成为消费的焦点，他们在金钱上的缺乏就会逐渐体现在游戏中的地位和成就感上，使得他们逐渐失去对游戏的兴趣，并将游戏当作一个单纯的赚钱工具。对于社会收入和地位比较高的消费者，他们的时间往往更宝贵，而且他们在社会中的位置使得他们渴

望自己的影响力能够在游戏中延续，因此乐得用他们富余的金钱换取游戏中的地位和成就感。从而成为“免费”游戏公司的盈利来源。游戏中就形成了一个微妙而脆弱的平衡。一旦有突然事件发生，很可能造成整个游戏的崩溃。张淳在采访中就表达了这种担心：“目标公司能够在今天取得不错的成绩，得益于一直以来对待游戏开发，对待任何事情都保持着一种求真务实的态度。研发公司从本质上说是网络游戏世界的规则的制订者，如果再参与进游戏当中，对玩家是很不公平的。更重要的是，当这种不公平积累到一定程度爆发之后，很可能酿成无法收拾的局面。网络游戏玩家的牵连性很强，火箭般的增长和雪崩式的消亡都非常容易出现，所以在一定时期内，目标没有计划做此尝试。”如果借鉴现在一塌糊涂的中国职业足球超级联赛，张淳的担心值得所有的人深思。

网络游戏原来是作为普通人实现自己在现实中无法达到的梦想而产生的，但随着社会现实影响逐渐深入到网络游戏，金钱和权力的作用慢慢凸现，普通人的梦幻注定要破碎。失去了梦幻色彩的网络游戏，对于普通大众来说，还能剩下多少吸引力呢？从这个角度来说，作为价格竞争行为的极端体现，免费游戏对于当前网游行业无疑是一把锋利的双刃剑。

尾声：历史会重演吗？

中国游戏行业的发展总是步履维艰，从前的单机游戏忙于与盗版的厮杀，现在的网络游戏则困扰于私服和外挂。而游戏的消费者——玩家乐颠颠的游走于合法与非法的边缘。单机游戏曾经也试图依靠价格竞争与盗版抗衡，但是价格战的结果，单机游戏现在已经走向彻底的萎靡。很不幸，与私服、外挂的斗争中我们又看到了从前单机游戏的影子。免费网络游戏不失为目前内容匮乏的行业竞争中一种新颖的模式，而且这种拓展收益范围的思路是值得肯定的。日本游戏产业向漫画、影视、玩具、服装饰品等方向的成功渗透就是很好的范例。但是由于免费网络游戏针对的目标收益群体过小，并存在着种种不稳定的因素。作为免费网络游戏的主要盈利点，虚拟装备的售卖至今没有完善的立法保护，玩家与企业的纠纷时有发生，例如业界所熟知的“玩家自焚”、“客服真人PK投诉者”事件。而众多企业渴望效仿的日本产业周边售卖的盈利手段，也因为网络游戏公司没有百货商品的经营权，使得众多精美的模型、玩具无法顺利的送到消费者手中。所以预期在短时间内，免费游戏的经营模式不太可能在中国业界大规模流行，对行业产生足够的冲击。如果将来企业能够寻找合适的方法，解决“集运动员和裁判为一身”的潜在弊端，并且国家制定相关的完善法规进行管理，它会有更广泛的前途。但从行业的长远发展来说，增强产业研发能力，提高游戏的内容品质，完善售后服务管理，才是促使行业健康发展的正确道路。寄希望于“免费”的简单行为来拯救混乱中的中国网络游戏行业，无论是回望行业的历史教训，或者其他领域的惨淡现状，都可以明白这不过是痴人说梦而已。

“网络游戏崛起的时候，就以一种既利用了互联网的优势，又有效地规避了游戏盗版因素的合理、有效的收费方式赢得了利润，打消了投资人对于互联网泡沫的疑惑，也让人们看到了游戏业未来美好的前景。现在我们看到的网络游戏的收费模式，主要是以销售游戏时间（‘点卡’）的形式进行的，而一些所谓的‘免费游戏’其实仅仅是换了一种收费的方法，以虚拟物品的销售作为收益的来源。作为一种市场的补充，无可厚非，但如果商家过分强调，就有误导消费者的嫌疑。”

这是采访中网络游戏厂商和玩家共同向记者表达的意见。显然，大家都对“免费网络游戏”有着比较清醒的认识。但目前中国网络游戏市场竞争的混乱和无序，使得“免费”模式有了市场机会，也是不争的事实。虽然这是一个全新的尝试，不过正如前面所提到的，事态的发展未必会按照所有人的美好意愿进行。如何让消费者、厂商和整个产业都能从“免费游戏”获得自己想要的利益，而不会重蹈单机游戏曾经的覆辙，这是所有关心网络游戏的人需要思考的问题。希望价格战摧毁整个产业链条的悲剧，未来不会再出现。P



PC MAGAZINE

2004年10月27日



英特尔又敲响了无线宽带互联网的隆隆战鼓，9月在旧金山举行的英特尔科技发展论坛上，英特尔的总裁兼首席运营官Paul Otellini就无线互联技术的发展前景发表了自己乐观的看法，他的理由源自最近英特尔在WIMAX技术上取得的重要突破。本年初，英特尔开始加大WIMAX技术研发的力度，该技术定位于光缆和DSL的替代品，技术标准则遵照IEEE 802.16标准。在重点强调了"无线互联、无限拓展"的主题之后，Paul Otellini开始带领英特尔向世界各地推广WIMAX技术。全球有140多个厂商参予了此次WIMAX技术论坛，Paul Otellini估计到2008年，WIMAX技术将成为笔记本电脑上广泛使用的技术。尽管目前该技术的推广实施在全球仍然存在很大阻力，不过英特尔已经计划从2005年开始生产采用WIMAX技术的芯片，2006年，WIMAX将取代目前英特尔的迅驰芯片成为主流产品线。目前NEC、德州仪表和Wisair公司已经推出了相关产品。

英特尔一向对未来非常乐观，不过希望中国WLAN的事件不会重演。

CNET.com

2004年10月27日



作为美国IT科技研发的中坚力量，东西海岸IT企业中的外来员工为美国IT技术的发展贡献了巨大的力量。但是，约翰·克里，美国民主党总统候选人，在日前推出的总统竞选报告中声言这些非美国裔劳工抢了美国人的饭碗，要求对此进行严格的限制。克里主要指责的是目前的"贸易修正辅助协议"(TAA)，要求协议将劳动岗位资格保护的范围不仅仅局限于普通的劳力，高薪的技术白领阶层，包括程序设计员以及相关的其他职业也应该被列入保护行列中。而小布什的顾问则建议他采取保守的政策，以保持美国经济局势的稳定。克里的论调已经在东西海岸的科技企业集中地区引起了巨大反响。不过，早些时候"贸易修正协议委员会"(ITAA)的主席Harris Miller曾经表示现有的劳工资格审议政策没有什么问题，不需要作大的改动。面对克里的指责，Miller只是简单地回答："幸好比尔·盖茨先生是美国人……"

tom's hardware guide

2004年10月25日



最近在加利福尼亚举行的航空航天展上，飞行员们展示了一些在电脑界里常见，却刚刚在航空业里普及的"玩具"。在驾驶舱里，老式仪表被液晶显示屏所取代。这款"玻璃仪表"是Cirrus公司设计的，这家公司在过去20年里一直致力于设计具有未来风格的飞行用品。飞机飞行，尤其在恶劣的天气里，给飞行员带来了极大的工作量。他必须不断地运用各种设备以保证飞机正在水平飞行、有充足的燃料和处在正确的航线。这一切工作都是为了确保飞机不会掉到地上。过去来说，这些设备全部通过遍布驾驶舱的模拟型仪表进行观测。而Cirrus公司展示了他们设计的顶级产品SR-22 GTS型飞机，这架飞机摒弃了一切老旧的仪表、刻度盘等，取而代之的是两块10.4英寸的液晶显示屏。这两块液晶显示屏分别显示天气、当前位置和引擎情况。剧烈的天气变化将用高亮的颜色表示，飞行员便可以及时控制飞机绕过雷雨云。燃料、发动机温度及状态显示可以随时观测，而"Skywatch"功能则会显示飞机附近的各种情况，就像在控制塔上看见的一样。飞机的实时位置将在一块GPS屏幕上表示出来，显示的地形地貌也会随飞机位置的变化而改变。即使在暴雨或黑夜中行驶，飞行员也会知道他们的位置和周围的情况，一个大箭头则会指出你正确的航向。一位飞行讲师称，这样把飞机弄得太容易驾驶了，简直是在作弊。Cirrus SR22-GTS的起价是444 000美元，而装备了所有部件的顶级配置版本售价为500 000美元。

ZDNet

2004年10月26日



虽然苹果公司引进的数字音乐套装U2"Digital Box Set"，可能只是个很小的、价值149美元的东西，但是，这种可用来下载U2乐队录制过的任何歌曲的产品，可能预示着在线音乐价格的变化。自从2003年4月苹果公司推出iTunes音乐店以来，几乎毫无例外，数码音乐的价格已经下降到每首99美分，苹果公司的CEO Steve Jobs认为，一致的价格有助于帮助消费者理解在线音乐这个新世界。尽管唱片公司的主管人员对苹果公司iTunes的成功非常高兴，但是对固定的价格还是比较恼火，因为他们已经习惯了零售的世界。在唱片零售市场上，利用需求，一些唱片集的价格可以高于平均价。在宣布U2套装后不久，苹果公司的高层们说统一价格的时代已经结束了，但试验还在进行之中。世界市场高级副主席Phil Schiller表示，市场成熟到这个程度，意味着公司可以开始研究发布音乐的新方法。苹果的主管人员则表示，U2所在的唱片公司Universal Music正在与电脑公司紧密合作制作这个套装。

WinXP SP2 兼容性测试及解决实例

■甘肃 李卓

表1

软件	是否存在兼容性问题／备注	
普通软件类		
WinRAR 3.4	否	
WinZip 9.0	否	
Adobe Acrobat 6.0	否	
ACDSee PowerPack 6/7	否	
PhotoShop 7.0/CS	否	
浏览器插件类		
Google工具栏	是	此类插件的广告屏蔽功能都会和SP2引起冲突，通常发生在SP2升级过程中，以及升级后无法正常浏览网页。
百度工具栏	是	
3721上网助手	是	
安全类		
金山毒霸6	否	
瑞星杀毒软件2004	是	导致升级SP2后系统崩溃。安装升级程序后解决。
江民KV2004	是	不能正确识别但是不影响使用（三者都必须通过在线升级的方式才能被识别）。
诺顿防病毒软件2004	是	
eTrust EZ Armor 2.44	是	
卡巴斯基Anti-Virus 4.5/5.0	是	
诺顿SystemWorks 2003/2004	是	
即时通信类		
QQ 2004	否	在第一次使用时开放防火墙端口即可。
MSN Messenger 6.2	否	
新浪UC 2005	否	
网易泡泡2004	否	
NetMeeting 3.0	否	
电子邮件类		
Outlook Express 6	是	
Foxmail 5.0	否	

关于WinXP SP2的文章已经讲得太多，但解决实际问题时仍感觉由于针对的是一般情况，具体操作时反而很难下手。同时随着SP2中文官方版的正式公布，一些新的软件兼容性问题也不断暴露，因此很有必要对常见的应用软件做详细测试，并针对出现的问题提出具体的解决方案。表1就是一些常用软件与SP2的兼容性情况列表，后文也将围绕此表中出现的问题展开讨论。在新一代的应用软件到来之前，我们可以通过下面的方法来顺利过渡。

一、依靠开发商的补丁

由于SP2更新了部分安全相关的代码，导致部分应用程序和杀毒软件在SP2下无法正常使用，严重的甚至会导致系统崩溃。当遇到这种由操作系统更新而引起的兼容性问题时，可通过安装开发商提供的相应补丁来解决。

瑞星杀毒软件

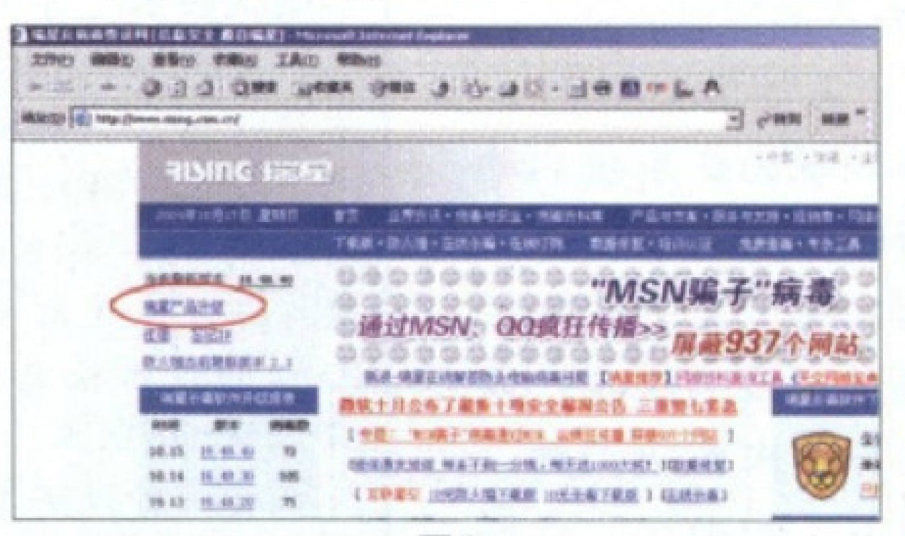


图1

不少用户反映在安装SP2后，会导致系统在重新启动时崩溃，出现蓝屏。主要原因是瑞星的hooksys.sys文件和SP2有冲突。解决方法是在安装SP2前先卸载瑞星。升级后重新安装瑞星，访问瑞星的官方网站"www.rising.com.cn"，在网站左上角点击"瑞星产品升级"（图1），然后选择"瑞星杀毒软件单机版升级包下载"，下载"瑞星杀毒软件安装包"到本地硬盘，直接安装。

小提示

瑞星的网站在下载升级程序时需要输入验证码，部分用户可能因为升级SP2，IE无法正确显示验证码。按照本刊2004年第18期54页中的方法修改注册表即可解决此问题。建议所有用户都在SP2安装结束后进行此修改，以避免类似状况发生。

诺顿防病毒软件

由于Symantec在其产品中包括了防篡改功能，导致操作系统扫描其产品的状态比较困难，从SP2测试版发布起Windows安全中心就无法检测到诺顿防病毒软件的状态。目前Symantec公司已经为诺顿防病毒2004提供了对应的SP2升级补丁，用户只需用LiveUpdate功能就可以自动完成补丁升级。遗憾的是Symantec并未提供离线升级程序，同时较早的2003版防病毒软件也无法使用这个补丁。如果你使用在线升级后，Windows安全中心依然提示防病毒软件状态未知，可能是由于太久没有升级，补丁程序积累过多，只要重复运行LiveUpdate几次就可以解决。

目前国内市场上常见的杀毒软件的最新版本都可以在SP2下正常运行，如果出现不兼容现象，说明软件版本过低，请尽快升级。

虽然限于时间和人力，不可能在此列出所有的软件，但此类型软件通常有以下几个共同的特征：

（1）安全应用类软件。比如杀毒软件或防火墙，鉴于此类软件的特殊性，无论是否可以用其他方式解决，都建议首选开发商提供的补丁。

（2）引起严重故障的软件。此类软件的具体表现为在系统启动加载时以及运行时无响应或蓝屏。通常情况下引起如此严重的故障，代表软件需要较大程度的修改，只能等待开发商的补丁来解决问题。

在日常应用中，如果你的软件在新版本的操作系统下发生了故障，首先应该去操作系统和应用软件所属开发商的网站寻求解决方案，这是最快速最有效的方法，同时也最安全。希望每个用户都能养成这样的良好习惯。

SP2升级问题集锦

由于微软发布的服务包会包含发布之日以前的所有补丁，当然也包括之前的服务包，所以没有安装SP1的系统可直接升级SP2，不用担心会漏掉以前的服务包和补丁。而使用SP1的用户也可直接升级。SP2也可直接集成到已集成了SP1的安装文件中。

使用离线安装包可尽量减少升级中的意外，同时安装速度也比在线升级要快一些。按照以上方法，XP原版用户和SP1用户都可以顺利地完成升级。如果不能保证使用干净的系统进行升级，则可能遇到以下问题：

1.功能冲突导致升级失败

原因通常是用户使用的第三方软件和SP2新增的安全功能有冲突所致。主要集中在浏览器保护和弹出式窗口屏蔽功能上，只要将具有此类功能的第三方软件卸载就可解决。常见的此类软件包括：各类浏览器工具条、浏览器JAVA虚拟机、ActiveX插件、3721上网助手等。

2.文件版本错误导致升级失败

这个错误的通常表现为两类，最常见的原因是Boot.ini文件被修改，使升级程序无法识别当前系统版本导致升级失败。引起此故障的多为一些启动画面更改程序（如：StyleXP），或者其他的具有系统界面美化功能的程序。卸载此类程序，将系统恢复到默认设置。对于启动画面被修改的的情况，手动修复Boot.ini文件内容即可解决（仅适用于启动画面被修改导致的错误）：使用记事本将位于系统分区根目录下的Boot.ini文件打开，找到“multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional" /fastdetect”一行，将紧跟在“/fastdetect”之后的内容删除。根据系统所在分区的不同，“multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)”中的数字也可能不同，但无论哪种情况，只要保证“/fastdetect”后没有其他附加参数就可以了。

另外一种情况较为罕见，是由于第三方软件（也可能是病毒）替换了重要的系统文件而导致文件版本错误。遇到这种情况，需要确定错误文件的文件名，然后根据当前系统的版本，去寻找对应的XP原版或SP1版系统中的文件进行替换（同时还要注意区别Home版和Professional版）。如果文件位于System32文件夹，则需要先禁用系统的SFC功能（具体方法见本刊2004年第14期48页）。

3.“Atapi.sys”文件占用导致升级失败

遇到这个问题的用户通常都安装过SP2的早期测试版本。打开注册表，删除“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion”下的“CSDVersion”和“CurrentBuildNumber”两个键。重启系统后将位于“Windows\System32\Drivers\”的Atapi.sys文件重命名即可。虽然删除Atapi.sys可能是更利落的做法，但为了尽可能减小风险，建议先重命名，系统升级完毕后再删除也不迟。如果用户系统中安装了虚拟光驱软件，也有可能造成这个问题，卸载软件即可解决。要注意很多其他应用软件也提供了虚拟光驱的功能，比如Alcohol 120%、金山游侠等。

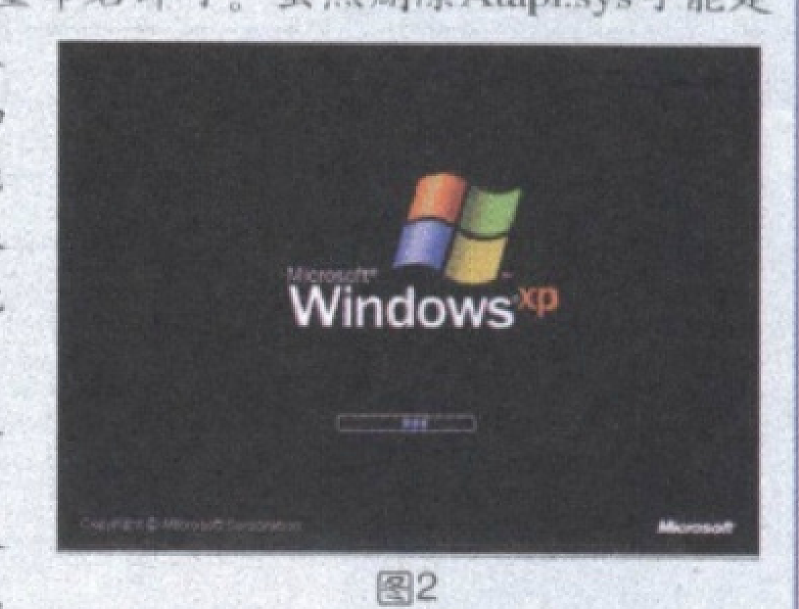


图2

另外：微软为了保证SP2的稳定性，在正式版之前先后发布了Build 1185至2180等20多个测试版本。每次版本更迭都有一定程序的修正和变化。但在SP2正式版本发布时，微软却不能保证正式版SP2可以正确识别过去的所有测试版本，并对其进行升级。如果用户已经安装了其中一个测试版本，就可能导致升级失败。通过系统属性页可了解当前系统中Service Pack的版本信息。建议用户在升级前先卸载SP2的测试版本。

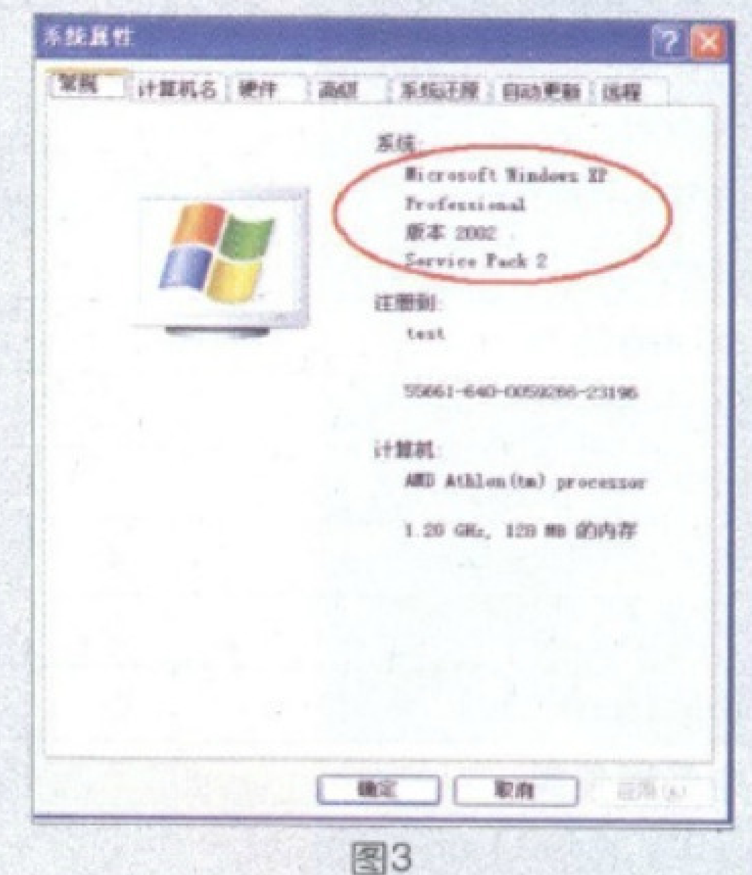


图3

有一种说法是升级SP2之后，XP将不存在Home版和Professional版的区别。这种说法的最大依据就是启动画面中（图2）的相应版本标识被取消了。这是一个误解，二者的功能区别依然存在，只要打开系统属性页（图3）就可以看到。另外，由于微软将DirectX 9.0c塞在SP2中，所以安装了SP2的用户就不需要再单独安装DX9了。

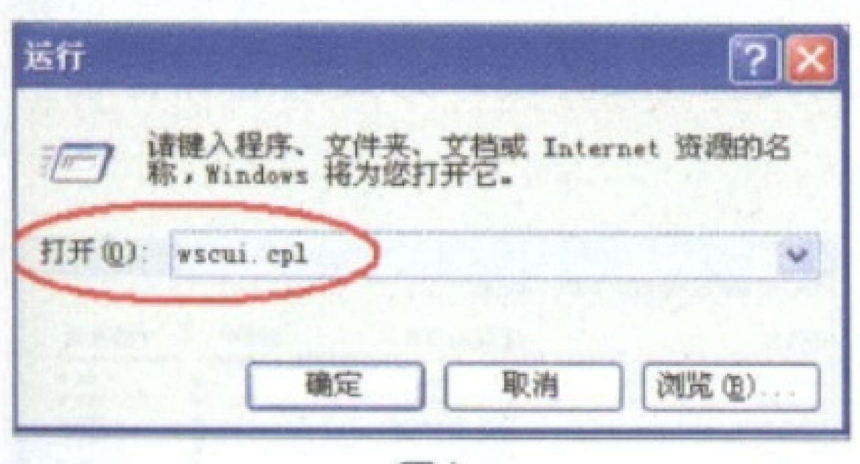
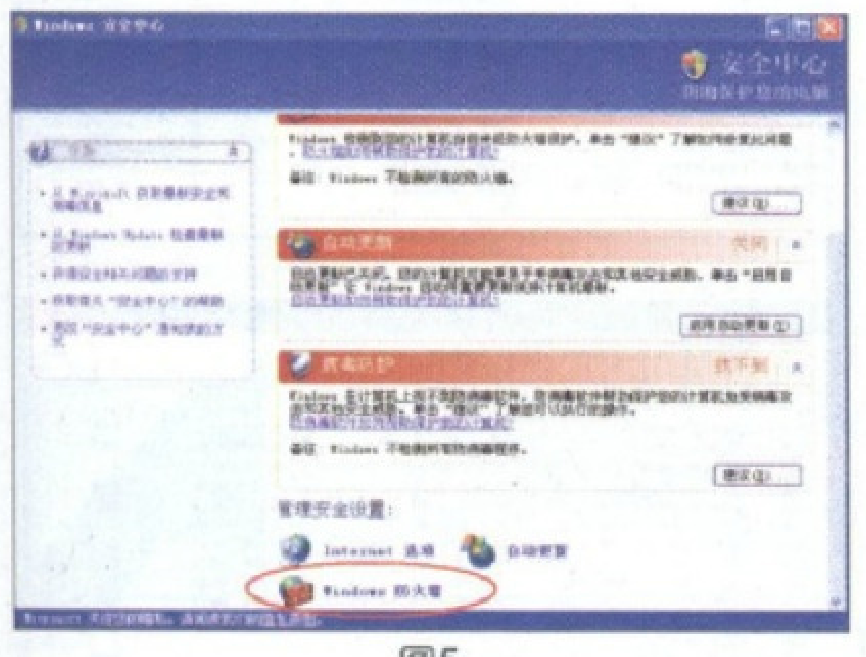
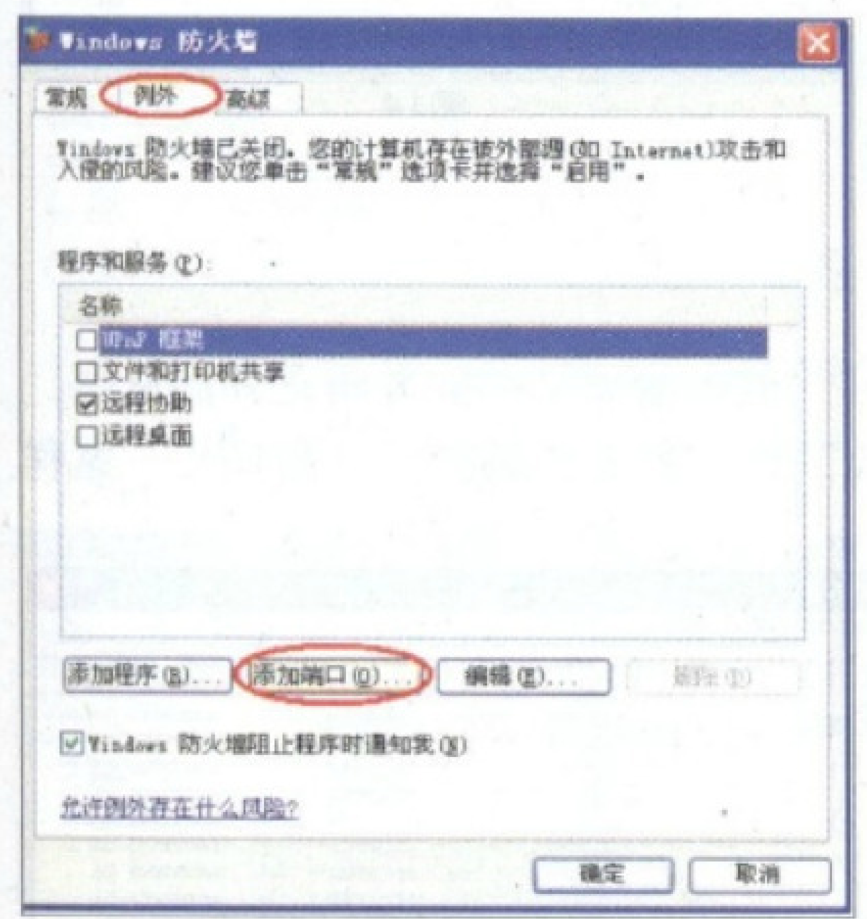


图4


图5


图6

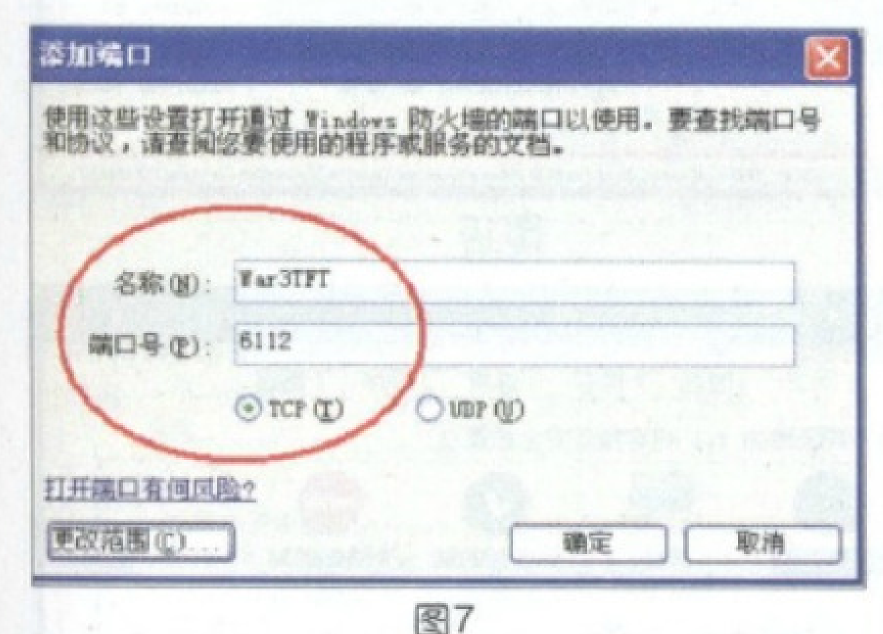


图7

图8

二、手动开放对应端口

网络应用类软件占据了SP2兼容性问题的最大受灾面积。在安装SP2后，BT等下载软件和许多具有联机功能的游戏（如《极品飞车之热力追踪2》）都出现了不同程度的问题。引起这些问题根源就在于Windows防火墙默认关闭了所有非认证端口。虽然软件的类型和应用面各有不同，但解决的方法是大同小异。

以流行的游戏《魔兽争霸III——冰封王座》为例，按照以下步骤来开放端口：

（1）单击“开始”菜单，选择“运行”，在对话框框中键入“wscui.cpl”（图4），然后单击“确定”；

（2）在“Windows安全中心”页中选择“Windows防火墙”（图5）；

（3）在“Windows防火墙”窗口中选择“例外”页，然后单击“添加端口”（图6）；

（4）在“添加端口”对话框中，填入端口的名称和端口号（如何获知见后文），并且选择端口类型（图7）；

（5）默认的例外范围包括了局域网和Internet，如果需要对例外范围进行限制，可单击“更改范围”按钮，然后在“更改范围”窗口中进行选择（图8）；

图9

（7）完成以上步骤后，就会在“Windows防火墙”窗口的“例外”页中，增加一个名为“War3TFT”的项，以后只要清除前面的复选框就可以关闭游戏的端口（图9）。

名称	端口
Visual Studio .NET	远程DCOM调试端口
SQL Server2000	1433、1434
Ghost Server7.5企业版	139、445、137（UDP）、138（UDP）
Symantec防病毒企业版V8.0/9.0	139、445、137（UDP）、138（UDP）
CuteFTP 5.0/XP	21
AutoCAD 2000/2002/2004	21
Windows扫描仪和照相机向导	21

表2

表2中是部分需要手动开放端口的软件，及其对应的端口：

通常开发商都会在软件的相关文档中描述端口的使用情况，用户可以自行查阅。也可到软件开发商的官方网站去查询相关资料。

SP2激活问题集锦

SP2升级完毕后，许多原本激活的系统在升级之后需要重新激活（除了VOL版本即团体批量许可）。可用微软的官方方法来检测一下激活状态：

1.单击“开始”菜单，选择“运行”；

2.在对话框中输入“c:\windows\system32\oobe\msoobe.exe /a”（不包括引号，如无特殊说明，下文中涉及输入运行命令的地方都不包括引号）（图10）；

3.单击“确定”运行后，弹出“Windows产品激活”页。成功激活的会显示“Windows已激活”字样（图11）。

由于微软更新了SP2的激活机制，目前流行的大部分盗版WinXP在升级之后都无法激活。

关于激活后的备份

SP2激活后同样可以采用备份激活信息文件的方法，来免除重新安装系统后的激活过程（VOL版用户不用如此）。激活信息文件位于系统分区的“Windows\System32\”目录下，文件名是“wpa.dbl”和“wpa.bak”（图12）。采

用集成SP2补丁的系统光盘安装WinXP的用户没有“wpa.bak”文件。

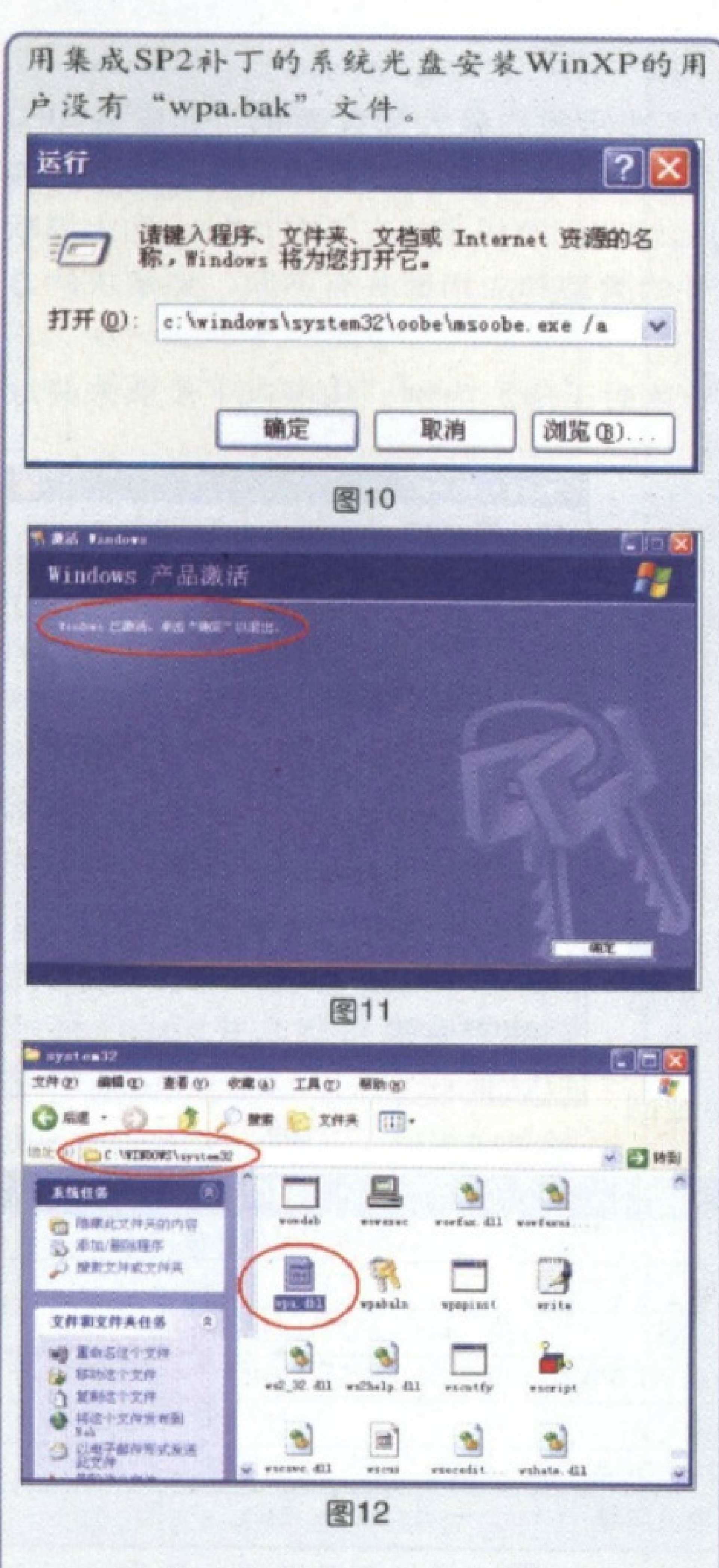


图10

图11

图12

由于激活信息文件中记录了相当全面的系统信息，因此备份文件只能用于同一台电脑重新安装后的激活，重新安装时还必须使用相同的CD-KEY。如果用于其他电脑将由于硬件信息不同而导致系统崩溃。提醒大家不要试图从其他电脑上获得激活信息文件来激活系统，以免造成损失。

三、手动确认软件使用的端口

相信不少用户也和笔者一样，实在不愿意去翻查那些电子文档。那么就只好自己动手了。这里我们以一款BT客户端软件“BitComet”为例：

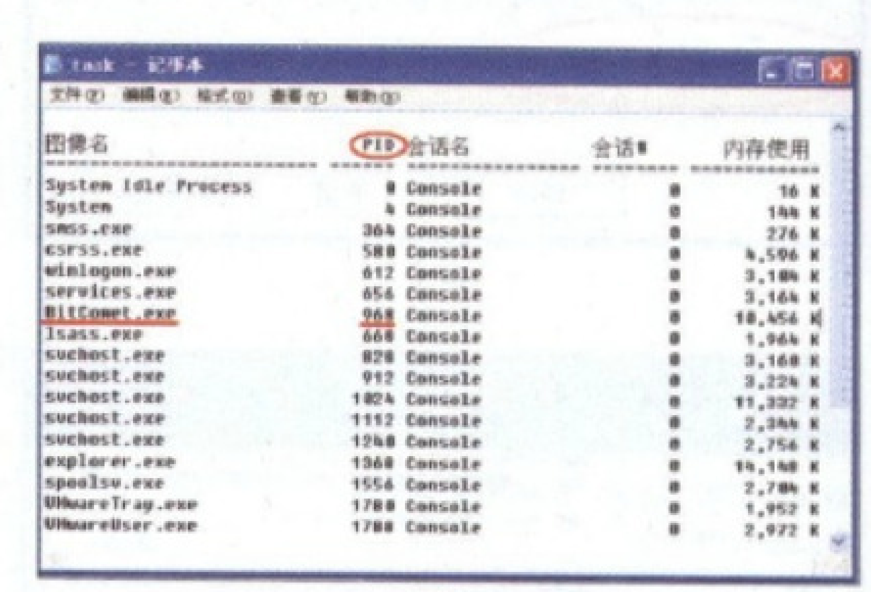
（1）首先启动BitComet，最好加载一个种子开始下载。如果是其他软件，在其运行后，也尽量打开网络功能；

（2）单击“开始”菜单，选择“运行”键入“cmd”，打开一个命令行窗口；

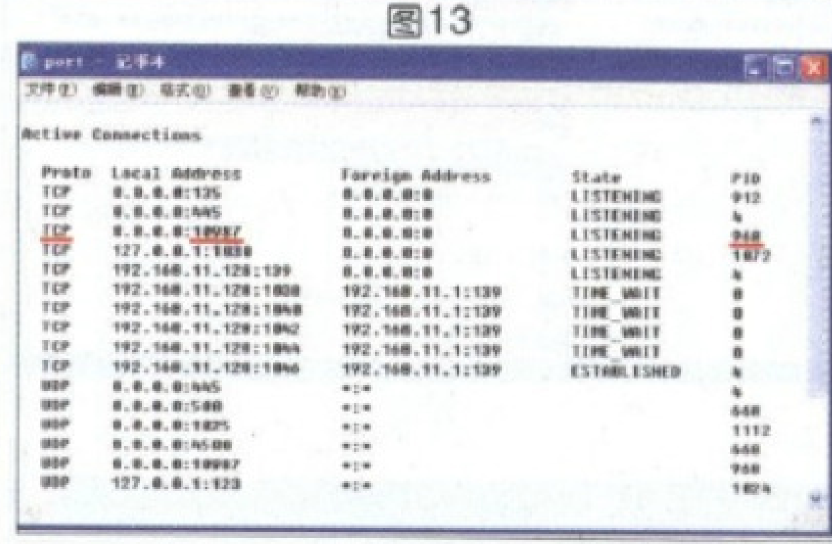
（3）执行“netstat -ano > C:\port.txt”命令，获取当前系统中被使用的所有端口的列表，并将此列表以“port.txt”为文件名保存在系统分区根目录下；

（4）接下来执行“tasklist > C:\task.txt”命令，来获取当前系统中所有进程的列表，并将此列表以“task.txt”为文件名保存在系统分区的根目录下；

（5）打开task.txt文件，并找到BitComet所对应的进程，记下该进程的进程标识符（PID）（图13）；


图13

（6）最后打开port.txt文件，根据刚才纪录的PID找到对应的项目，就可以获得相应的端口号和端口类型。本例中的端口号为“10987”，类型为“TCP”（图14）。


图14

知道了端口号和端口类型，我们就可以按照前面介绍的方法，自行为软件开放端口了。

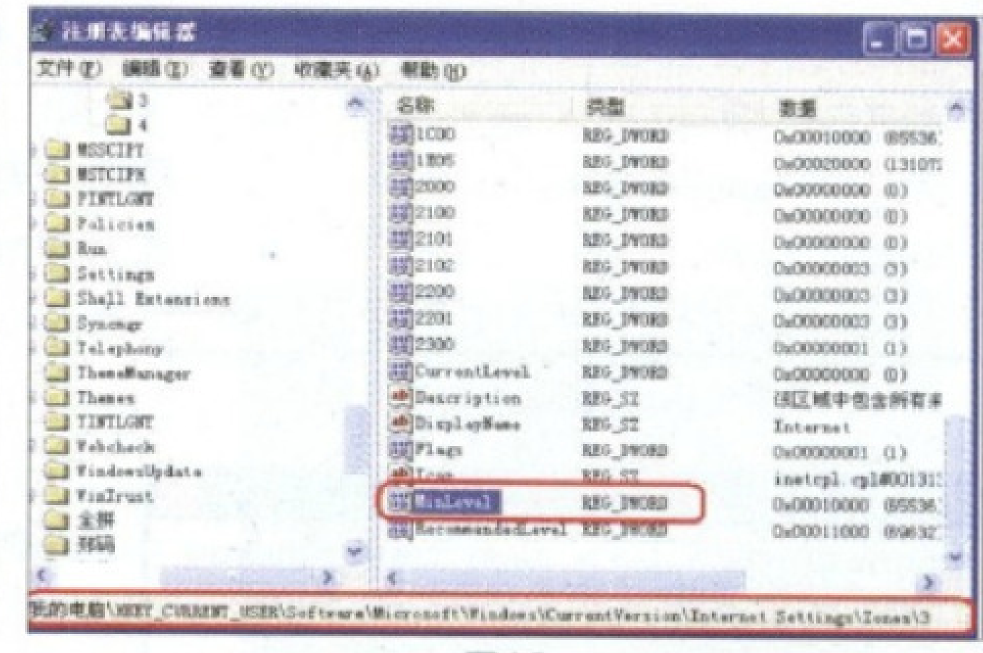
小提示

如果目标程序是作为服务在系统中运行，则需要将步骤4中的命令替换为“tasklist /svc > C:\task.txt”。

四、其他问题

SP2为IE带来了更高的安全性，但也增添了一些意料之外的麻烦。升级SP2之后，IE就无法再设置为“低”的安全级别了（图15），这样浏览某些站点时会很不方便。打开注册表分支：“HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings\Zones\3”，双击“MinLevel”子键（图16），将键值修改为十六进制的10 000，之后就可以设置更低的安全级别了（图17）。IE的“弹出窗口阻止程序”可能会和第三方工具发生冲突，引起个别网站访问不正常等现


图15


图16

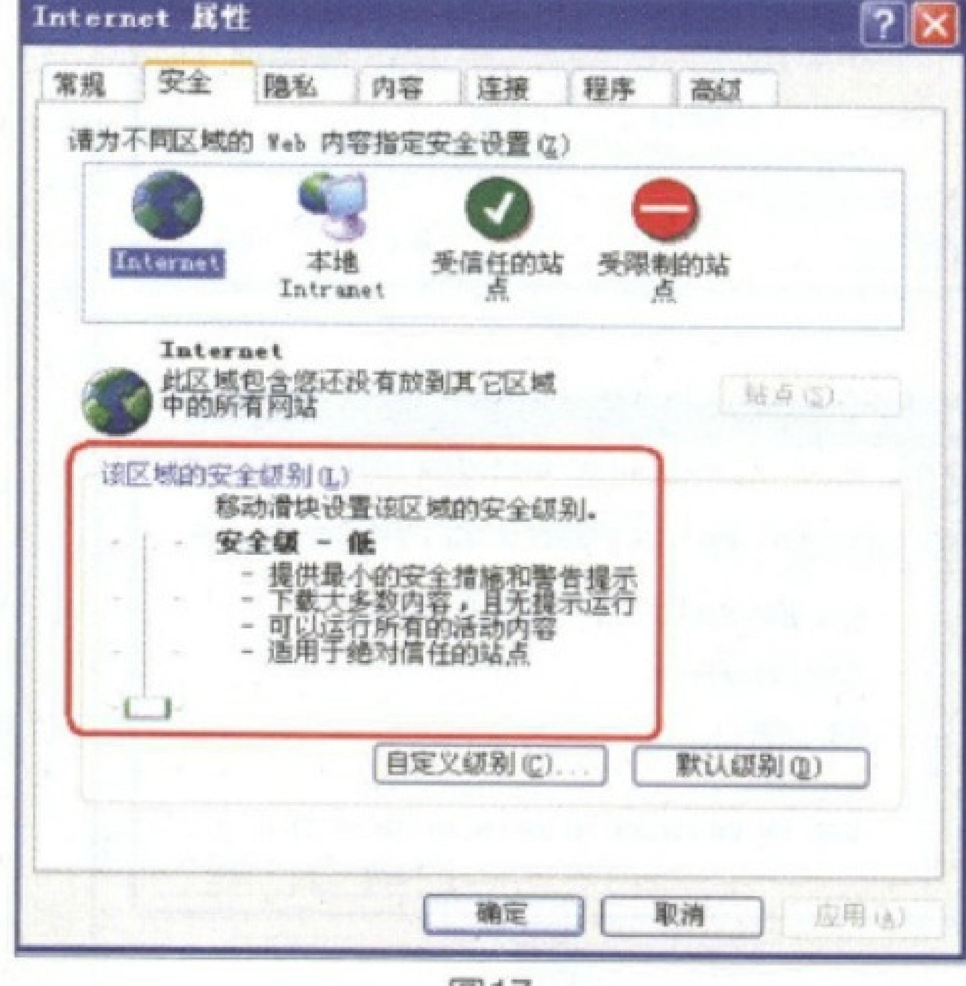


图17

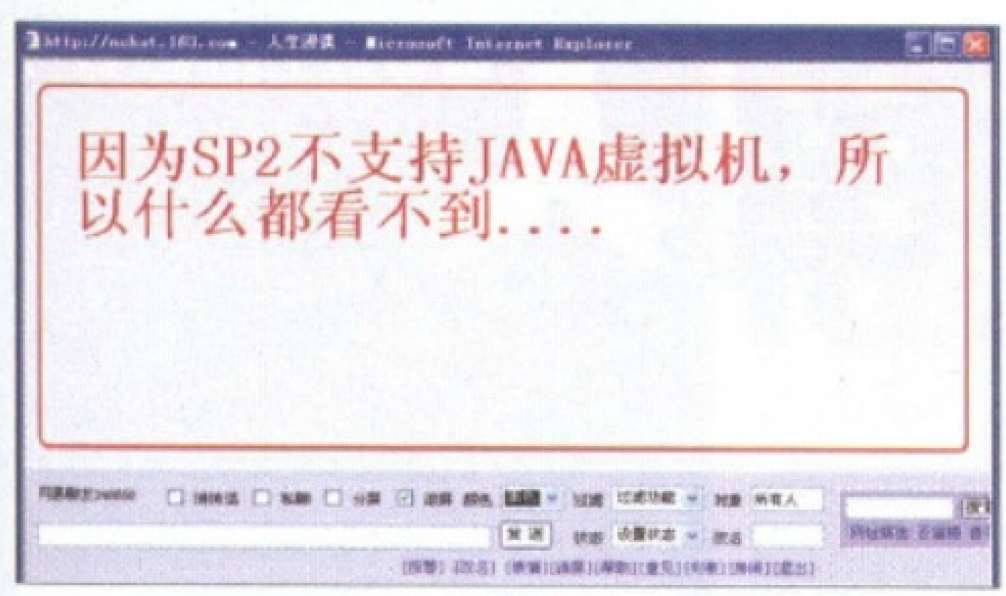
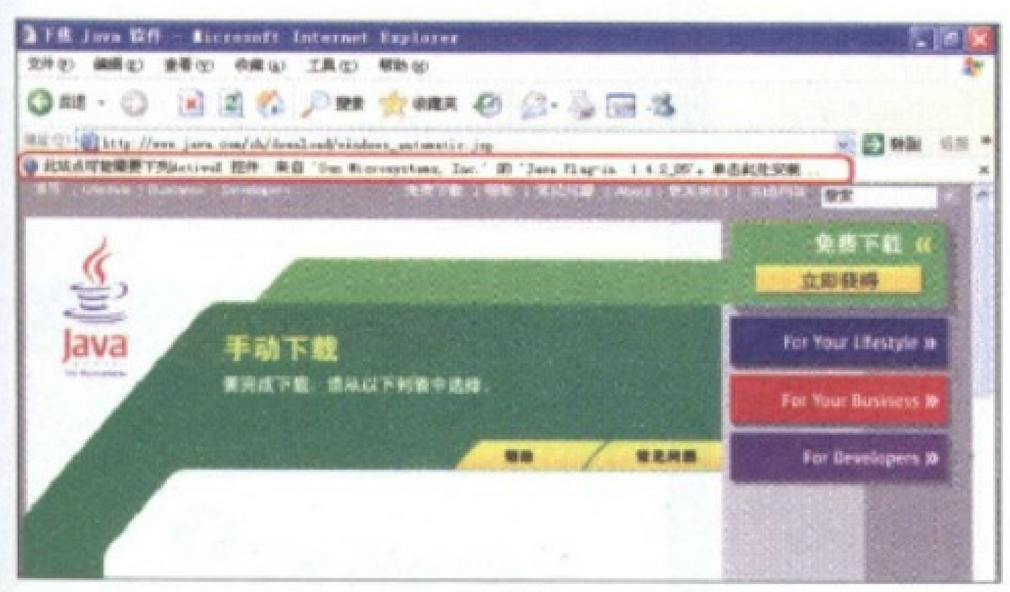


图18


图19

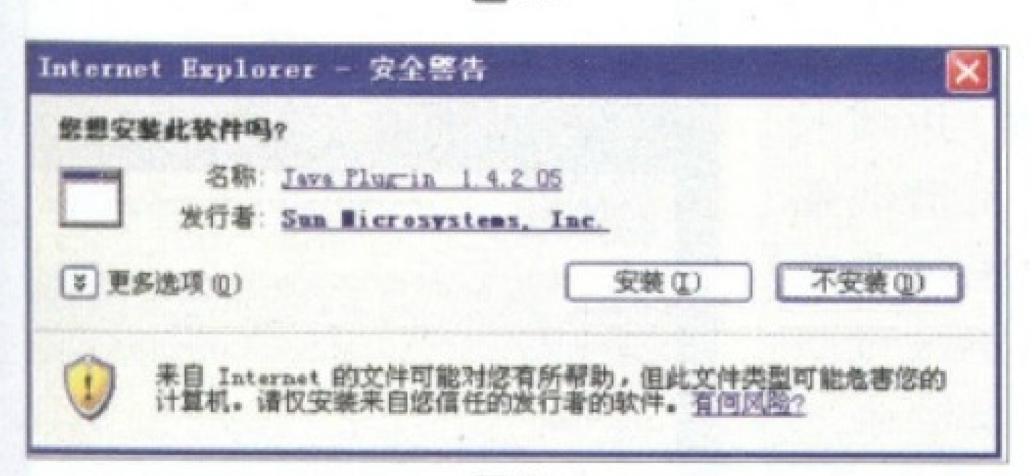
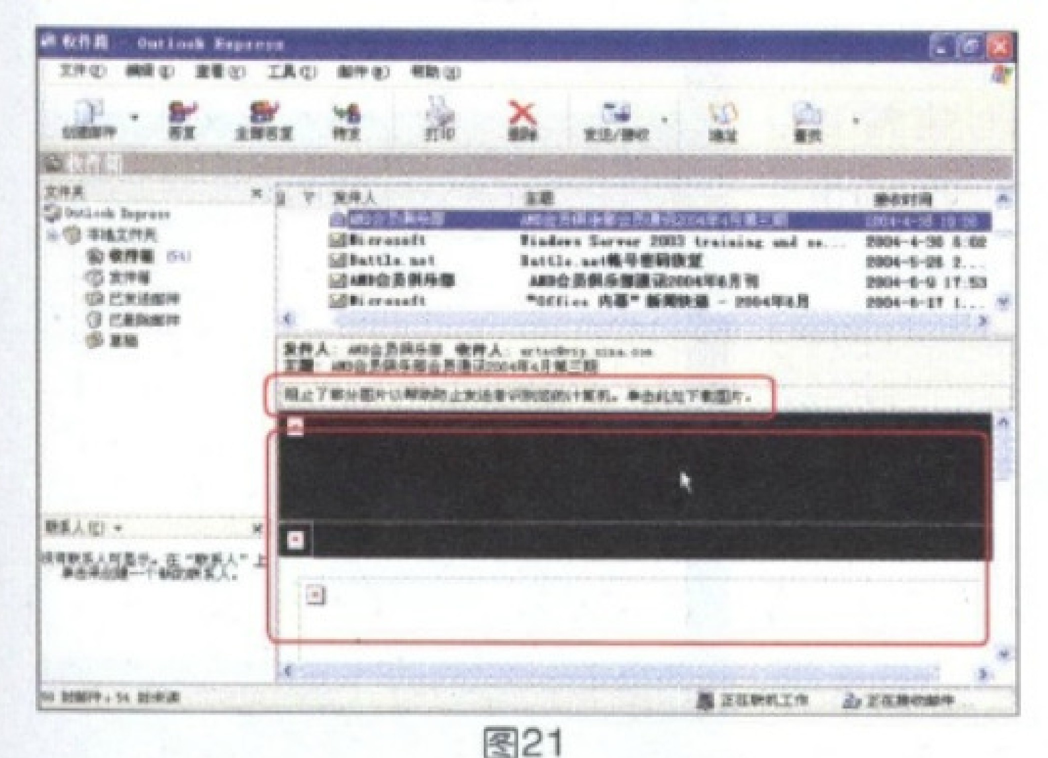


图20


图21

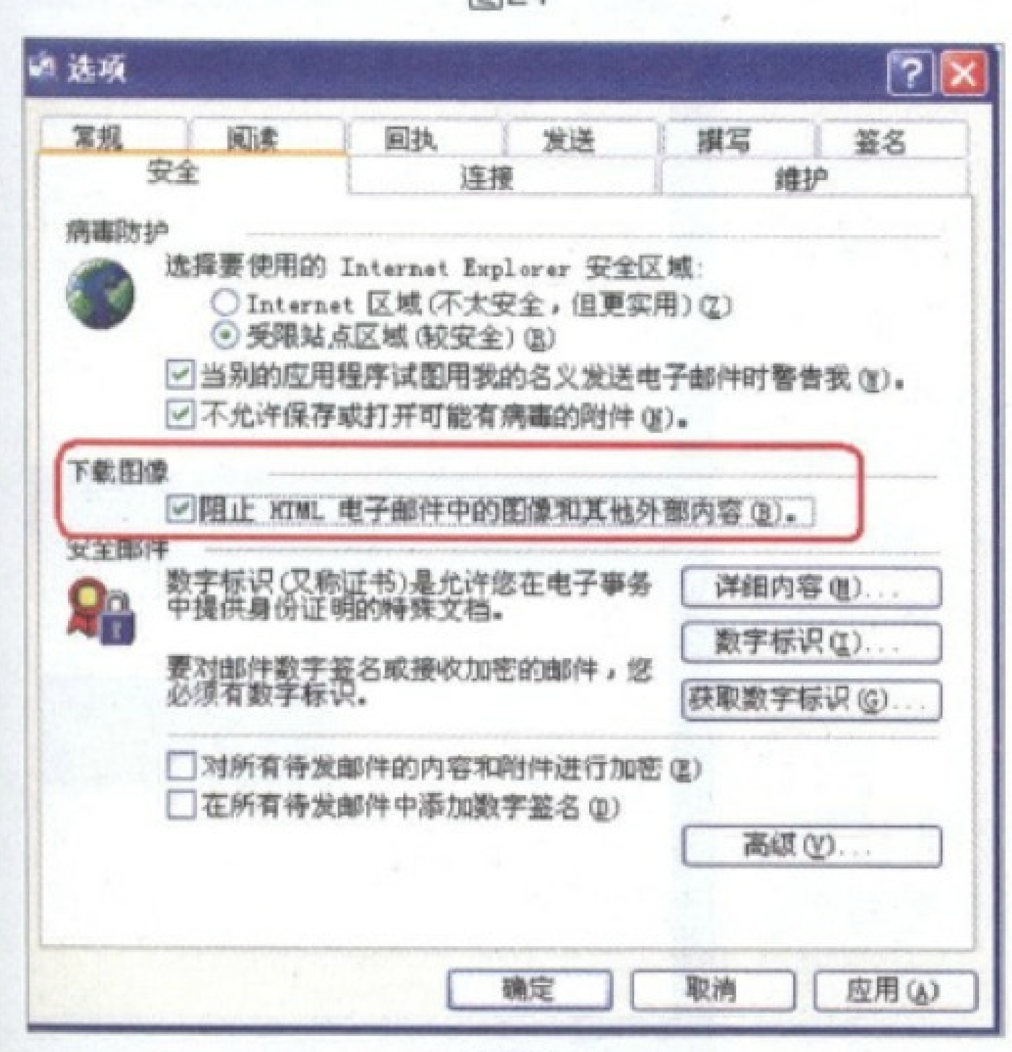
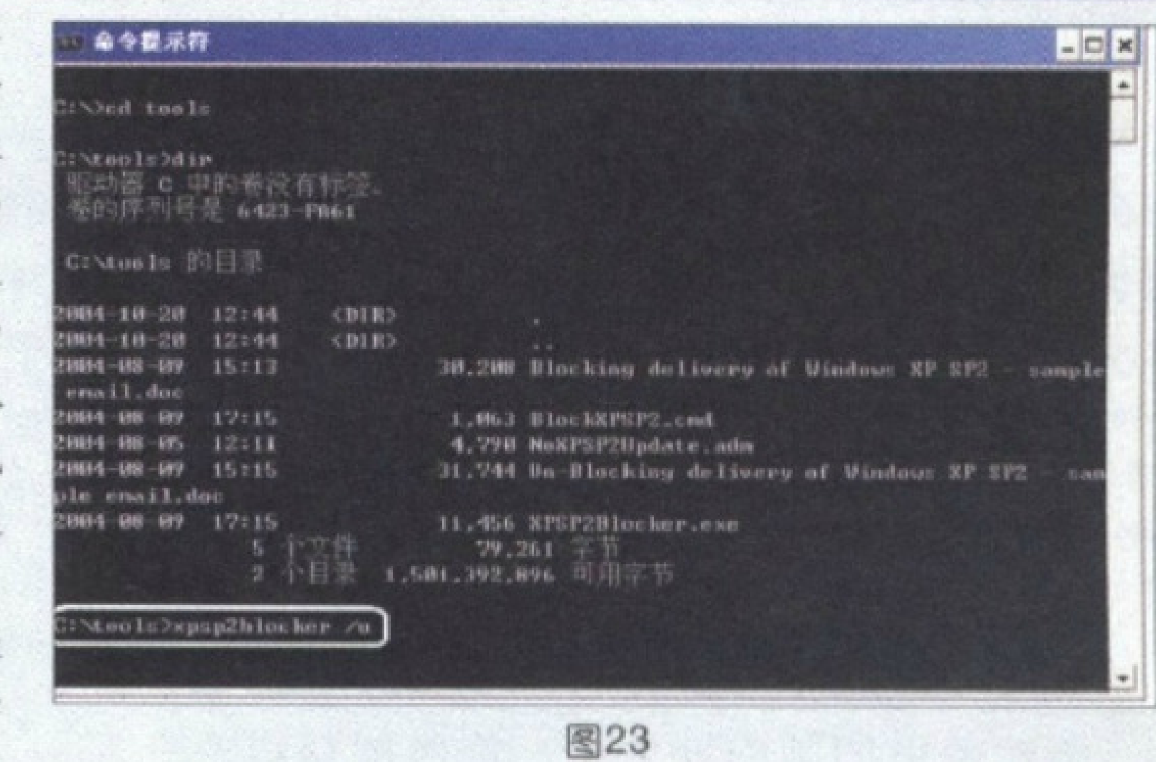


图22

象，只要卸载第三方插件就可以解决。在浏览使用Java的网站或加入聊天室时，由于SP2取消了对Java虚拟机的支持，用户很可能什么都看不到（图18）。解决这个问题需要手动去“http://www.java.com/zh/download/windows_automatic.jsp”下载Java组件。由于SP2阻止不可靠的ActiveX控件的安装，所以要单击浏览窗口上方的信息条才能安装（图19）。在“Internet Explorer——安全警告”窗口中选择“安装”按钮（图20），耐心等待软件下载完毕，之后就可以正常浏览了。习惯使用OutLook Express收发邮件的用户在SP2下将无法看到邮件中引用的图片（图21），必须单击信息条才可以下载浏览其中内容。因为垃圾邮件发送者为了确认对方邮箱的正确性，通常会在E-mail中引用一幅特定网站的图片。当用户打开邮件时，就会自动连接到网站上下载这幅图片，就等于在告知对方此邮箱真实有效。SP2屏蔽了E-mail中的外部引用图片，如果需要开放这个功能，可通过OE的“工具”菜单，“选项”中的“安全”页里，清除“阻止HTML电子邮件中的图像和其他外部内容”前的复选框（图22），之后就可以看到E-mail中的图片信息了。

SP2刚刚发布，部分软件和硬件厂商还没来得及推出相应的补丁或驱动，造成目前应用中的问题比较多，很多用户在尝试SP2之后，又退守SP1的阵地。如果仅仅为了避免频繁的SP2升级提示，而关闭自动更新功能，那么就无法在第一时间安装其他补丁，尤其近来微软接连发布的许多高危险度的安全公告和相应的Hot-Fix。针对这种情况，微软发布了一个名叫“WindowsXP SP2 BlockerTools”的小程序，用户可以从“http://download.microsoft.com/download/0/4/a/04a04811-5d18-4b34-b57c-f118b044bdf8/XPSP2BlockerTools.exe”下载。运行下载的文件，解压缩到用户指定的存放位置，以命令行方式运行“XPSP2Blocker /B”命令，就可以阻止自动更新程序安装SP2。需要恢复时，运行“XPSP2Blocker /U”命令即可（图23）。


图23

五、在SP2之后

SP2为我们带来的不仅仅是一个安全的Windows系统，IE中新增的弹出式广告窗口屏蔽功能，将对网络广告带来重大变革，势必会影响众多网站的弹出式广告业务收入，国内两大门户站点新浪、搜狐不久前先后宣布将在一年内停止为广告商提供弹出式广告服务。虽然SP2的出现遏制了烦人的网络广告，但不能指望这些广告就此消失。而在SP2开发之初，微软便相继收购了GeCAD以及Pelican等多家杀毒软件公司，并且从Longhorn开发团队中抽调人手参与SP2的开发，可以预见微软操作系统从此将由“性能和易用性”为主转向以安全为主。而在SP2发布后，微软对待盗版的强硬态度也开始逐渐显现，不仅通过更新激活机制将部分破解方法彻底埋葬，近期更计划在全球范围内开展一项名为“Windows正版优势（Windows Genuine Advantage Scheme）”的活动，其目的是为正版用户提供更多免费工具和资源，使盗版WinXP用户无法下载和安装增值服务，让用户充分体验到正版的价值。

真正的影音超人 Aurora Media Workshop

■刀鱼工作室 秋鸟

快节奏的紧张生活，会让人们感到身心疲惫，音乐、电影也就成了解除疲劳，放松精神的必备之物。不过，因为这样那样的原因，我们需要对音频或视频文件进行相应的处理（诸如音视频文件的转换、从视频文件中提取图片、音乐然后刻录成各种光盘），虽然此类软件很多，但功能全面且强大的当属Aurora Media Workshop（下载地址：http://www.mediatox.com/）。

首先下载并安装Aurora Media Workshop，安装完成后运行主程序，左面分为视频功能部分、音频功能部分、刻录功能部分和帮助部分，右面则是相应的具体显示区域（图1）。

小提示： 我们可以通过在“Getting started”部分中的“What you want to...”选项来选择需要的具体功能，之后单击后面的执行按钮即可（图2）。

一、快刀斩乱麻——视频超人

美轮美奂的国内外大片，你怎能错过？不过为了便于管理，通过格式转换使之统一是很必要的，将多个电影小片断合并成一部完整的电影可能也是我们的需要，想拥有影片中的精彩片段，日后作为他用也一直是电影爱好者的钟爱。提取电影中的音乐或图片是不是感觉很酷呢？把自己的静态照片转换成过渡效果繁多的视频文件，你想过吗？其实这些都很简单……

1.视频格式转换

在左侧“Video Operations”功能部分中单击“Convert files”（图3），并单击右侧“Add”添加我们需要对其进行格式转换的视频文件，然后在“Out put path”中单击“Browse”选择文件转换后的保存路径，接下来在“Video files output format”中选择需要转换的目标格式，每种格式会有不同的设置选项。设定之后单击“Done”进行下一步，确认无误后，单击“Execute”即开始转换文件了（图4）。

2.合并视频文件

单击左侧视频功能部分的“Join files”，再单击右侧的“Add”（图5），添加我们需要合并的文件，完成后单击“Browse”按钮选择文件合并后的保存路径，接下来在“Video files output format”中选择需要合并的目标格式，设置和步骤与转换相同。

3.切割视频文件

单击左侧视频功能部分的“Split files”按钮，再单击右侧第一个“Select”按钮（图6），添加我们需要分割的源文件，然后单击第二个“Select”按钮，选择分割后目标文件的保存路径，接下来在“Start time”中填入开始时间，在“Stop time”中填入结束时间，或者拖动白色滑动条的箭头，箭头之间的范围就是确定要裁减出来的视频，不过可能定位不容易准确。单击滑动条上方的两个预览屏幕将分别从设定的开始和结束时间播放视频，所设定的开始和结束时间也随着变化，这有助于找到正确的裁减位置，确定位置后再单击预览屏幕就可以停止播放。在界面下面同样可以设置输出视频格式，最后选择“Done”→“Execute”开始输出。

4.提取视频音乐

单击左侧视频功能部分的“Extract audio”按钮，单击右侧的“Add”（图7），添加我们需要从中提取音乐的视频文件，添加完毕以后单击中间的“Browse”选择提取出的音频文件的保存路径，接下来在“Set audio output format”中选择我们需要提取音频文件的格式（MP3、WAV、WMA格式），之后单击“Done”→“Execute”开始提取。

5.提取视频图片

单击左侧视频功能部分的“Extract images”按钮，然后单击右侧第一个“Select”按钮（图8），添加我们需要从中提取图片


图1
图2
图3
图4
图5
图6

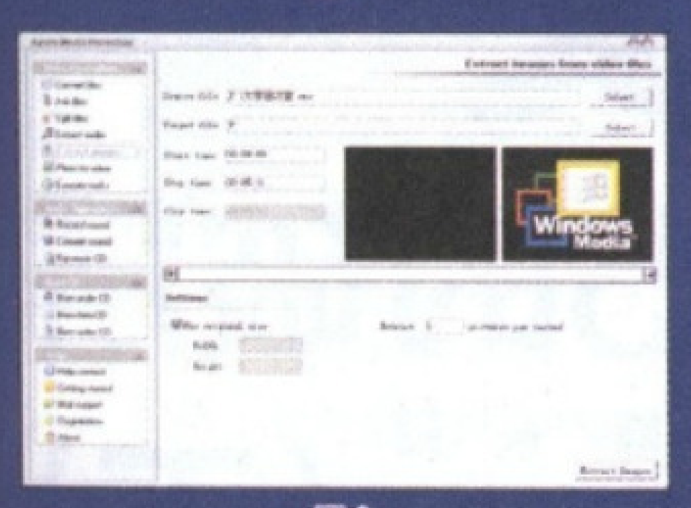
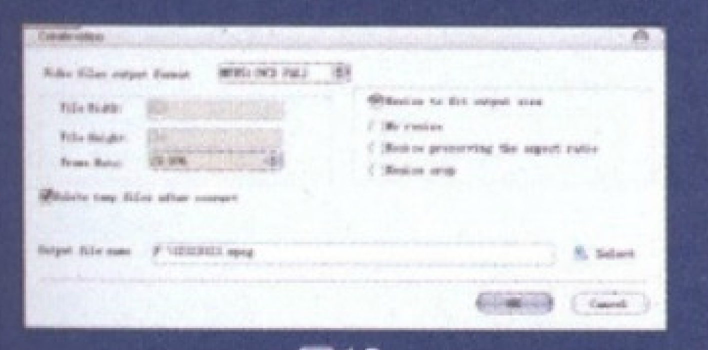

图7


图8


图9

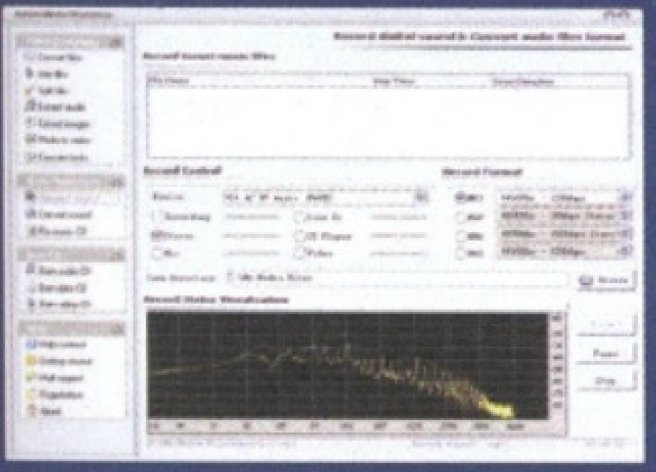

图10


图11


图12

图13

的视频文件，然后单击第二个“Select”按钮选择提取图片后的保存路径，接下来在“Start time”中填入开始时间，在“Stop time”中填入结束时间，这里仍然可以像切割视频文件一样用滑动条选择视频片断。最后单击“Extract Images”开始提取。

小提示： 在“Settings”部分中，我们可以取消“Use original size”选项来自定义提取图片的大小，还可以通过更改“Extract picture per second”中间的数值来设定提取图片的时间周期。

6.图片制作视频影集

单击左侧视频功能部分的“Photo to video”按钮，然后通过单击右侧的“+”添加我们需要制作成电子影集的照片（图9），添加完毕后可通过下面的上下箭头来调整照片位置，当然，我们还可单击最下面的圆形按钮来添加背景音乐，设定妥当后我们再给照片添加一些过渡效果：选定一张图片，在“Transition style”中可选择各种过渡效果，之后单击“Preview”可预览过渡效果。再设定过渡时间（以毫秒为单位），简单起见可以设定好一张图片后选择“Apply to all”将设置应用于所有图片。最后单击“Save to video”，在弹出的“Create video”窗口中单击“Select”（图10），选择好参数和保存路径，单击“OK”就可以将我们的普通照片合并成一个有声有色的电子影集了。

二、秋风扫落叶——音频超人

追求个性，展示自我一直是当今E时代网虫所纷纷追求的，千篇一律的声音提示是否让你感到厌倦？自己录制个性化声音提示当然也就成了你的首要选择；作为音乐发烧友的你，总会有各种格式的动听音乐，听觉方面是得到了满足，但管理起来就显得有些力不从心了，格式转换也就成了当务之急。

1.外来声音全录制

在左侧“Audio Operations”音频功能部分中单击“Record sound”（图11），然后在“Record Format”部分选择我们录音后需要保存的音频文件格式和参数，接下来单击“Browse”选择录制后的音频文件保存路径，最后单击“Record”就可以开始录音了，录音过程中可通过单击“Stop”和“Pause”来暂停和终止录音。录音的过程中最下方的“Record Status Visualization”窗口可以显示不同频率的音频的大小（分贝）。录完之后的文件信息将显示在最上方的窗口中。

小提示： 如果机器上安装了独立声卡，我们就可以在“Record Control”部分中设定“Device”后面的具体选项来选择使用独立声卡。

2.音频格式转换

单击左侧音频功能部分的“Convert sound”按钮（图12），然后单击右侧“Add”按钮添加我们需要转换格式的音频文件，并通过单击“Browse”按钮来选择转换后音频文件的保存路径，接下来我们需要先单击“Select output format”下拉框选择音频格式，然后单击“Setting”按钮来选择需要转换参数，最后单击“Convert Now”按钮开始转换音频文件。

三、鬼影擒拿手——刻录超人

光盘刻录已经不是什么新鲜事情了，自己有了很多动听的MP3音乐，总想刻录成光盘留作日后欣赏；重要的数据放在硬盘里难免有点担心，还是刻录成光盘比较安全；经典大片不能独享，当然要和朋友一同分享了，那就赶快刻成光盘吧。

在左侧“Burn CD”刻录功能部分中单击“Burn audio CD”按钮，然后单击“Add”添加我们需要刻录成音频光盘的文件，可以是mp3和wav格式，也支持pls和m3u格式的播放列表，软件会自动将列表中的文件加入。在添加音频文件时一定要注意容量问题，音频CD的文件总播放时间不能超过80分钟。添加完毕后单击“Burn”就可以开始刻录了（如图13）。其他如数据刻录比较简单，视频刻录与音频类似，就不做介绍了。

一石击破千层浪 MD5的破解（下）

■广东 GZ

编者按： 前面已经介绍了MD5的背景和与我们密切相关的原因，那么MD5是否真的被破解了？这会对我们造成什么样的影响？请看下文。

MD5是否已破解？

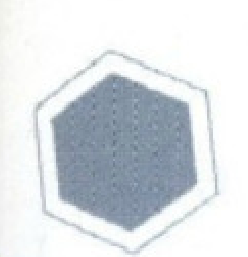
王小云教授等人的工作是否真正破解了MD5算法？首先要肯定一个事实，就是无论什么样的密码，理论上都是一定能被破解的。要理解这个事实很简单，因为对于任何一种密码都可以使用穷举攻击，显然最终是能够穷举到密钥的。但理论对于密码的实际应用并不妨碍，密码能破解并不等于密码的有效破解。以对称密码IDEA算法为例，它的密匙空间（密匙长度）是128位，意味着所有可能的密匙个数将是这样一个天文数字："340 282 366 920 938 463 463 374 607 431 768 211 456"。为了穷举试探出某个特定的密匙，平均需要试探次数是这个数字的一半。显然如果没有出现其他有效的攻击技术，IDEA密码足以保证信息安全。因此可以看出，能真正影响到现代密码安全的因素只有3点：一、攻击技术的提升，也就是说密码学分析能力的进步；二、计算机的计算能力不断提高；三、计算机造价不断降低。而对于密码破解来说第一种因素是决定性的。计算机的能力提高、造价降低有其客观规律和限制，而且只要单纯加长密码的密匙也就能轻松防御这种计算能力的增长，因为加密速度也会随着计算能力的增长而加快。当然具体到MD5算法破解来说，这3个因素的影响是同样巨大的，因为它的摘要长度被固定在128位，彻底破解只是时间问题。

虽然早在MD5算法发明之初，就有两个人Vanoorschot和Wiener曾经考虑过设计一个在散列中暴力搜寻碰撞的函数（brute-forcehashfunction），而且根据他们的猜测估计，一个被设计专门用来搜索MD5碰撞的计算机（这台机器在1994年的制造成本大约是100万美元），大约平均每24天就能找到一个碰撞。当然这个攻击猜测始终只是停留在理论上，并没有付诸实践，因此很难证明它真实有效。而且从十几年来MD5算法被普遍应用，足以说明了MD5算法的安全有效。不过到2004年，事情开始发生变化。当时Biham和Chen发现了SHA-0算法（见插文四）的近似碰撞，两个讯息可以杂凑出相同的数值。而在2004年8月12日，Joux、Carribault、Lemuet和Jalby宣布了完整的SHA-0算法的杂凑碰撞，要发现这个碰撞需要2的51次方的计算量，如果使用一台有256颗Itanium 2处理器的超级电脑，需要耗时大约80 000个小时。2004年8月17日，在"CRYPTO 2004"上王小云教授发布了他们的工作成果（见插文五），他们将发现MD5等4种HASH算法的碰撞计算量降低为2的40次方，使用一台IBM P690服务器（32个IBM POWER4芯片的CPU）只需要大约一小时，而在来学嘉教授的补充声明中，他们的攻击技术对于SHA-0算法是有同样效果的。由于这个时间成本是如此之低，使得寻找到的碰撞有了现实应用意义，从而推翻了MD5摘要在实际应用上的唯一性。因此可以说确实是对MD5算法的有效破解。不光如此，包括被认为比MD5算法更为安全的SHA-0算法事实上也被同样的技术破解，这是深深触动其他国际密码学专家的主要原因。

MD5破解的影响

那么MD5算法的破解带来的影响究竟有多大，是不是意味着MD5算法已经不安全？会不会像某些评论称"严重威胁信息系统安全，动摇数字签名根基"？会不会像某些评论称"银行的钱不翼而飞"？

这里引用一段中国金融认证中心CFCA的声明："CFCA在建立之初，已经对MD5及其他算法进行了安全性评估。因此，在CFCA提供的应用产品和服务中，并没有采用MD5等不安全算法，而是采用了安全的SHA-1算法，用户可放心使用；



CFCA提供的安全应用工具包默认使用的哈希算法也是SHA-1算法，考虑到工具包对其他应用的互操作性要求，工具包也提供了MD5算法，如果用户在使用工具包进行开发时，不使用默认的算法而采用了MD5算法，请立即修改自己的程序，采用默认的SHA-1算法，以避免MD5的缺陷产生的影响。”所以对于存在银行的钱大家先放心，不会因为MD5算法被破解而丢失。

再看看MD5算法破解对于“数字签名”的影响。由于早就意识到MD5算法不能应用于电子商务，国内外普遍使用的、技术成熟的、可实际使用的还是基于PKI的数字签名技术。PKI使用的是SHA-1算法，在Crypto'2004上它被再次证实是安全的。

那么对于现实网络中大量的MD5应用来说，现在是不是应该马上抛弃它们呢？仍然是这句话，理论上结论是肯定的，但实际应用中大有商榷余地。仔细分析王教授的论文，可推断其具体算法是从已知的原文和数字摘要中寻找出碰撞，而并不是在没有原文的情况下，仅凭数字摘要寻找出碰撞，这使得MD5算法密码验证的典型应用在理论上仍然安全。最后对于破解成本的考虑，付出巨大的破解成本的同时必须考虑信息本身的价值是否值得。即使是完全不考虑上述因素，也不能证明MD5算法会就此失去生命力，因为它有可能以变化后的形式出现。例如最有名的对称密码DES，当其被发现因为密钥过短而理论上不太安全时，人们简单地使用3DES就解决了实际应用问题（3DES意思是DES三重迭代）。虽然MD5算法进行迭代等各种变化后的安全性还有待研究，但不排除它们的安全实用性。此外除了两种典型应用，MD5算法极少单独应用在某个环境，更多是作为一种中间技术使用，实际上银行在混合接口工具中也有使用到MD5，由于此时的破解要涉及到多种密码的混合破解，因此作为一种中间技术它仍然是优秀的，大有用武之地。

MD5算法最终破解的意义可以归结于两点：首先是从法律角度上宣告了MD5算法的唯一性彻底失效，因此使用MD5算法作为中间算法的数字签名工具，必须要更换HASH算法，否则将失去其法律意义。事实上所有国际密码专家都是首先基于法律角度来考虑，得出结论并建议马上抛弃MD5算法。其次是从技术角度上宣告了密码学（数学）上的进步，MD5算法的破解再次证明了加密和解密是促进密码学进步的重要因素，尤其让人欣慰的是，在这个美国与以色列引领的学术领域开始出现中国人的身影。从这个意义上说，MD5算法破解的并不是一个坏消息，相反每当一种旧的密码被破解，都会激励人们推出新的密码去弥补空缺，正是这种加密和破解的相互动力不断推动着密码学的进步。

SHA算法

SHA（Secure Hash Algorithm，译作安全杂凑算法）算法是美国国家安全局（NSA）设计，美国国家标准与技术研究院（NIST）发布的一系列密码杂凑函数。最初SHA版本于1993年发布，称为安全杂凑标准（Secure Hash Standard）FIPSPUB180。这个版本现在常被称为SHA-0。它在发布之后很快就被NSA撤回，并且以1995年发布的修订版本FIPSPUB180-1（通常称为SHA-1）取代。根据NSA的说法，它修正了一个在SHA-0算法中会降低密码安全性的错误。SHA-1已经被公众密码社群做了非常严密的检验，至今还没发现有不安全的地方。所以它被认为是安全的，且被广泛应用在电子商务中。与MD5算法最大的不同在于，SHA-0和SHA-1算法产生的数字摘要是160位的，因此SHA-0和SHA-1理论上要比MD5更安全。此后，NIST发布了3个SHA变体，并以它们的数字摘要长度加在原名后面来命名，分别是SHA-256、SHA-384和SHA-512。这些新的算法理论上自然更加安全，但它们并非开放算法，没有接受像SHA-1一样的公众密码社群的检验，所以它们的密码安全性并不被广泛信任，基本只是被美国官方政府所采用。





二度空间，完美打造

Photoshop CS数码暗房功能

连载（一）

■北京 潇湘工作室

Adobe®Photoshop®CS

Adobe公司开发的Photoshop是公认最优秀的，也是当前最流行、应用最广泛的平面设计软件，集扫描、编辑、图像设计、合成以及高品质输出功能于一体，深受电脑美术设计人员的青睐。Photoshop CS增加了对数码照片的暗房处理功能，请与我们一起，来体验它无与伦比的强大魅力。

在本期中主要学习CS版提供的几个校正色彩的功能：高光/暗调、照片滤镜以及消除红眼的工具——颜色替换工具。



一、暗调/高光

在日常生活中，人们经常会拍摄到一些或暗或太亮有缺陷的照片，CS版提供的“暗调/高光”功能可以轻松解决这个问题，它可以校正因强逆光而形成剪影的照片，或由于太接近相机闪光灯而有些发白的焦点。

“暗调/高光”的选项

数量： 暗调和高光选项区内的“数量”滑块可调整光强度。较大的“数量”值可让高亮度部分变得暗一些，或让阴影部分变得亮一些。默认情况下，“暗调/高光”对话框内仅仅出现这两个选项。如果要显示更多选项，则需要选中底部的“显示其他选项”复选框。

色调宽度： 控制暗调或高光中色调的修改范围。向左移动滑块会减小“色调宽度”值，向右移动滑块会增加该值。

半径： 可定义用于确定像素属于阴影区或高亮区时所使用的半径大小，向左移动滑块会指定较小的区域，向右移动滑块会指定较大的区域。

色彩校正： 允许在图像的已更改区域中微调颜色。此调整仅适用于彩色图像。例如，如果增加暗调的“数量”滑块，则会将原图像中较暗的颜色显示出来。如果希望这些颜色更鲜明或更暗淡，通过调整“色彩校正”滑块来获取最佳效果。通常值越大，生成的颜色越饱和。由于“色彩校正”滑块仅影响图像中发生更改的部分，因此颜色的变化量取决于应用的暗调或高光的“数量”多少，用暗调和高光进行的校正越大，色彩校正的范围越大。“色彩校正”滑块对图像中变暗或变亮的颜色应用精细的控制。如果希望更改整个图像的色相或饱和度，请使用“色相/饱和度”命令。

中间调对比度： 调整中间调中的对比度。向左移动滑块会降低对比度，向右移动会增加对比度，也可以在“中间调对比度”文本框中输入一个值。如果增加“中间调对比度”调整量，会使暗调更暗、高光更亮。

减少黑/白像素： 指定将图像中的多少暗调和高光变换为新的极端暗调（色阶为0）和高光（色阶为255）颜色。值越大，生成图像的对比度越大。在将剪贴值设置得太大时一定要格外小心，因为这会将强度值剪切并发送到纯黑或纯白，从而导致暗调或高光中的细节减少。

点击“存储为默认值”按钮，可存储当前设置并将它们设为“暗调/高光”命令的默认值。要还原原来的默认值，请在按住Shift键的同时点按“存储为默认值”按钮。

下面以实例来说明。

实例：校正背光的照片

本例利用“暗调/高光”命令，来调整背光的照片。

1.打开需要调整的图像素材（图1）。

2.选择“图像”→“调整”→“暗调/高光”命令，打开对话框，设置暗调的“数量”为92%，“高光”为67%，其他默认（图2）。

3.单击“好”按钮，关闭设置框。效果参见图3。

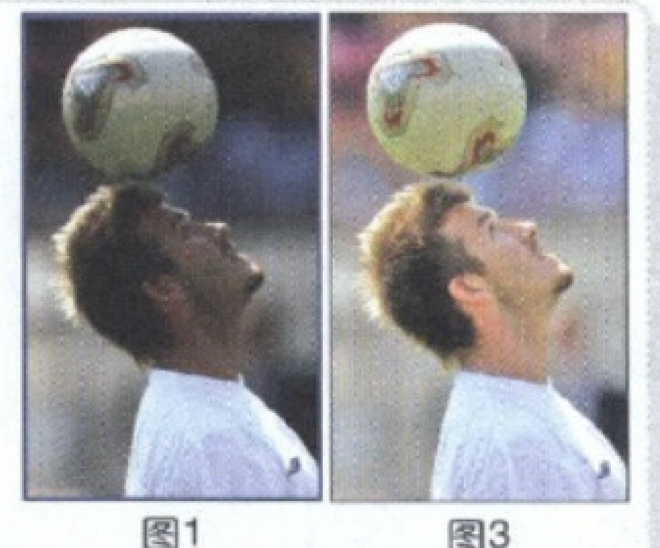


图1　图3

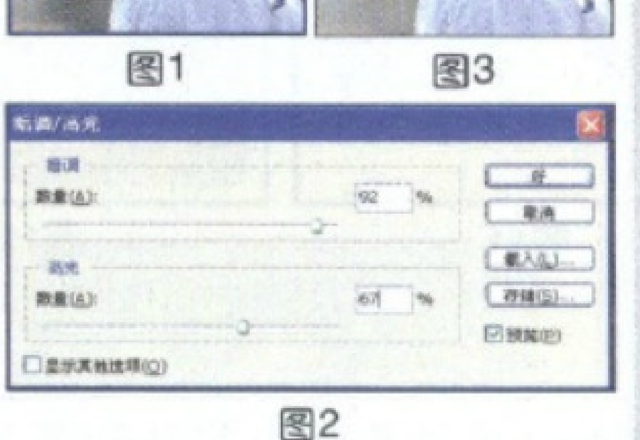


图2

实例：校正灰度图像

“暗调/高光”除能校正RGB模式的图像外，还能校正灰度模式的图像。

1.打开图像素材“人物.jpg”（图7）。

2.选择“图像”→“调整”→“暗调/高光”命令，打开对话框。

3.选中“显示其它选项”复选框，打开隐藏的选项。

4.在打开的“暗调/高光”对话框中，设置“暗调”选项栏中的“数量”为100%；设置“调整”选项栏中的“亮度”为+39、“中间调对比度”为+48，其他为默认设置（图8）。

5.单击“好”按钮，关闭对话框。效果如图9所示。

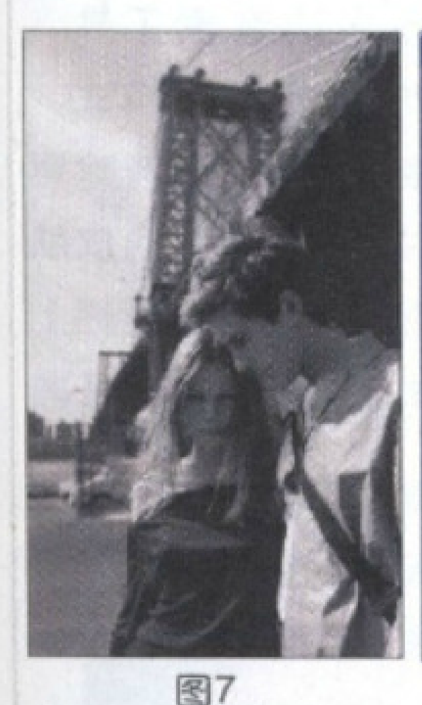


图7

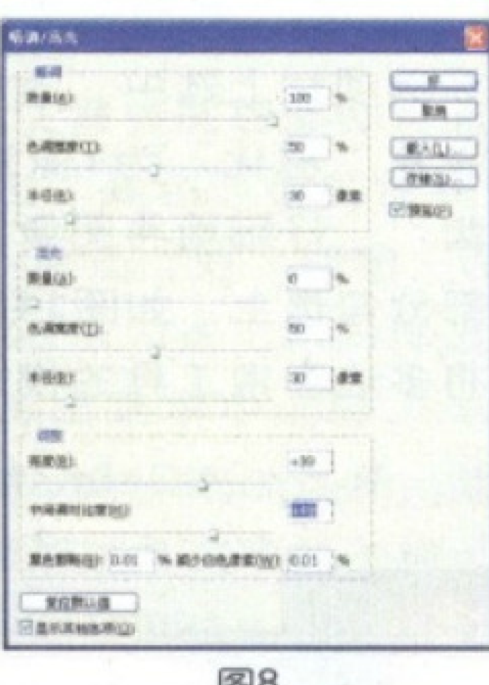


图8



图9

实例：校正阴影及色彩

“暗调/高光”命令不光能调整光线的明暗度，而且还能调正图像的色相或饱和度。

1.打开图像素材（图4）。

2.选择“图像”→“调整”→“暗调/高光”命令，打开对话框。

3.选中“显示其它选项”复选框，打开隐藏的选项。

4.在打开的“暗调/高光”对话框中，设置“暗调”选项栏中的“数量”为78%、“色调宽度”为79%、“半径”为30%；设置“高光”选项栏中的“数量”为0%、“色调宽度”为100%、“半径”为0%；设置“调整”选项栏中的“色彩校正”为+100、“中间调对比度”为+38，其他为默认设置（图5）。

5.单击“好”按钮，关闭对话框，效果如图6所示。



图4　图6　图5

二、照片滤镜

“照片滤镜”可以模仿在照相机镜头前添加彩色滤镜，以调整通过镜头的光线的色彩平衡以及色温。

照片滤镜的种类

加温滤镜（85）：如果照片是用色温较高的光（微蓝色）拍摄的，则暖调滤镜（85）会使图像的颜色更暖，以便补偿色温较高的环境光。

加温滤镜（81）：应用此滤镜可使图像变暖（变黄）。

冷却滤镜（80）：如果图像是使用色温较低的光（微黄色）拍摄的，则冷调滤镜（80）使图像的颜色更蓝，以便补偿色温较低的环境光。它适用于对图像的颜色品质进行较小的调整。

冷却滤镜（82）：应用此滤镜可使图像变冷（变蓝）。它适用于对图像的颜色品质进行较小的调整。

选用其他滤镜可根据所选的颜色来给图像应用色相调整。例如，“水下”颜色模拟在水下拍摄时产生的稍带绿色的蓝色效果。

除了选择系统预设的滤镜之外，还可以单击“颜色”后面的色块，从而打开拾色器，从中选择滤镜颜色。“浓度”滑块可控制图像调整的强度，向右拖动可增大调整强度。选中“保留亮度”复选框可以保留图像中的亮度。

下面用两个小例子来说明如何运用照片滤镜功能。

实例：旧物翻新

本例主要内容是利用“照片滤镜”命令，将年代久远的金属物品恢复原有的色彩及光泽。

1.打开需要调整的图像素材（图10）。

2.选择“图像”→“调整”→“照片滤镜”命令，在打开的对话框中，单击“滤镜”右侧的下拉按钮，在弹出菜单中选择“黄色”滤镜，浓度为83%，启用保留亮度（图11）。

3.单击“好”按钮，关闭设置框。效果参见图12。

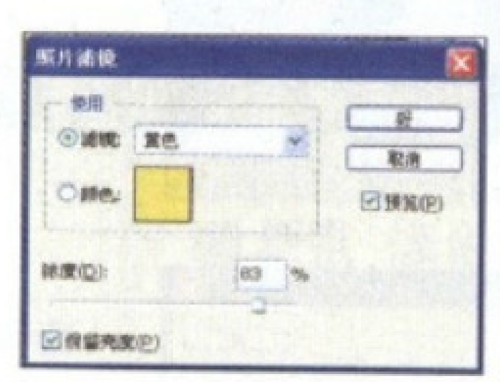


图11


图10


图12

实例：黑白照上色

在本例中，主要利用“照片滤镜”功能将一张黑白的照片，变为颜色鲜艳的彩色艺术照。


图13


图14


图15

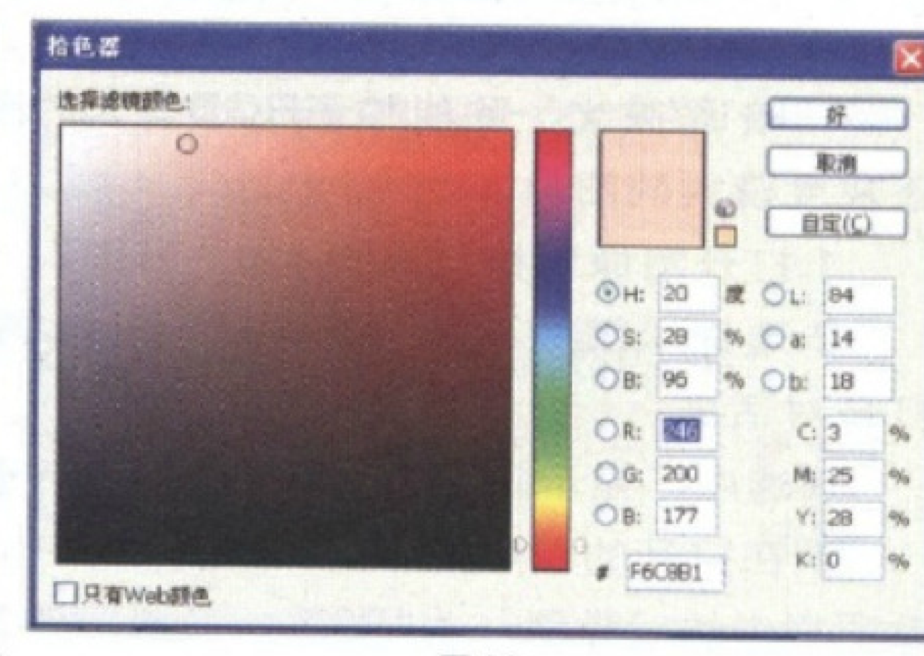
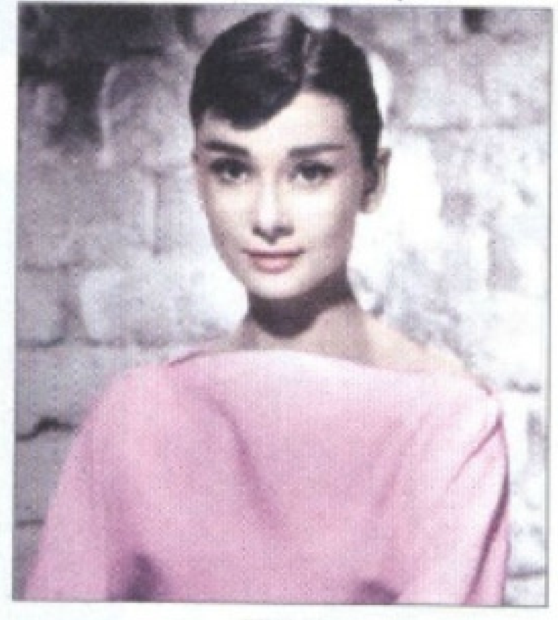

图16


图17


图18


图19

1.打开需要上色的黑白照片“赫本.tif”（图13）。

2.在工具箱中选择多边套索工具，在选项栏上选中“添加到选区”模式，设置“羽化”为1像素，选中“消除锯齿”，仔细地将图像中的人物中的皮肤部分勾选上，如图14所示。在选项栏上将多边套索工具的模式选为“从选区减


图13

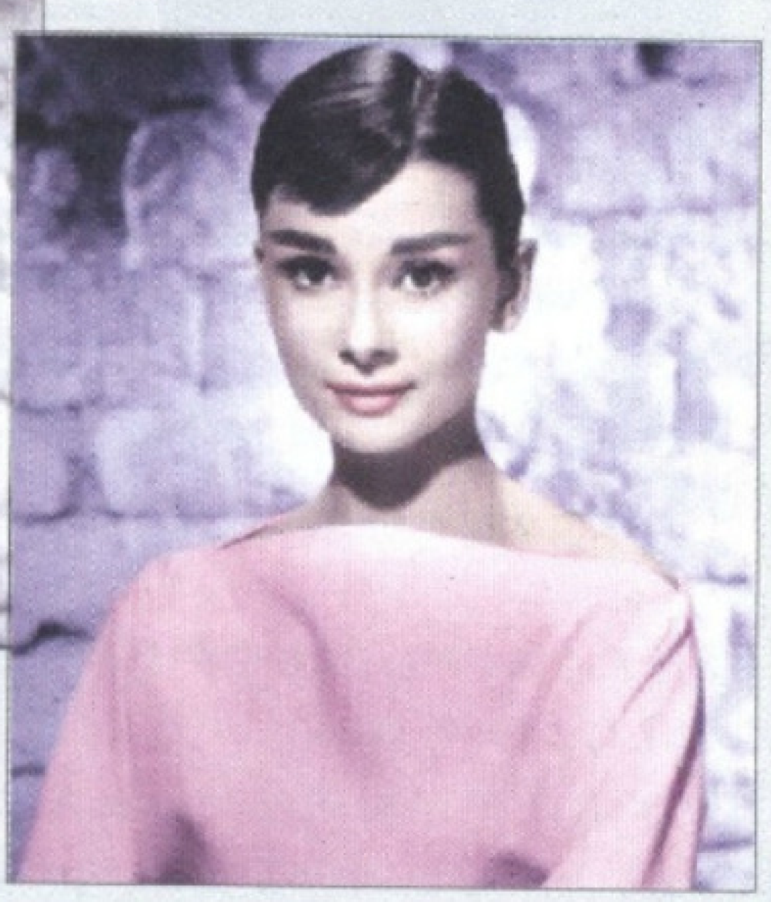

图25


图26

图30

编者注： 出于对读者阅读的考虑，我们将后两页黑白效果的部分图片移动至此，这里列出了最后两个实例的处理前后对比图，读者可以根据编号对号入座。



图20



图21



图22



图23



图24



图25

去”，其他设置不变，在图像中将人物的眉毛、眼睛、嘴唇部分勾选出来（图15）。

3.选择“图像”→“调整”→“照片滤镜”命令，在打开的对话框中，单击“颜色”右侧的色块，打开“拾色器”设置框，设置R：246，G：200，B：177，参见图16。单击“好”按钮，关闭拾色器，回到“照片滤镜”设置框中，将“浓度”设为63%，选中“保留亮度”。单击“好”按钮，按Ctrl+D取消选择，效果如图17所示。

4.使用套索工具将嘴唇部位勾选上。选择“图像”→“调整”→“照片滤镜”命令，单击“颜色”旁的色块，打开“拾色器”，设置R：245，G：135，B：176，单击“好”按钮，设置“浓度”为82%。效果如图18所示。

5.将人物的衣服勾选上，同样选择“照片滤镜”命令，单击“滤镜”旁的下拉按钮，在弹出菜单中选择“洋红”滤镜，设置“浓度”为65%。单击“好”按钮。按Ctrl+D取消选择，效果如图19所示。

6.在多边套索工具选项栏上将“羽化”值设为0像素。模式为“添加到选区”，将人物的眼皮部位勾选上（图20）。选择“选择”→“羽化”命令，在打开的对话框中设置“羽化半径”为2像素，关闭设置框。同样选择“照片滤镜”命令，打开对话框，单击“滤镜”旁的下拉按钮，在弹出菜单中选择“洋红”滤镜，设置“浓度”为18%。单击“好”按钮，按Ctrl+D取消选择，效果如图21所示。

7.在人物脸颊处勾选出如图22所示的选区。同样选择“照片滤镜”打开对话框，单击“滤镜”旁的下拉按钮，在弹出的菜单中选择“紫色”滤镜，设置“浓度”为10%。单击“好”按钮，按Ctrl+D取消选择，效果如图23所示。

8.仔细地将图像中的背景部分勾出来，参见图24。同样选择“照片滤镜”命令，打开对话框，单击“滤镜”旁的下拉按钮，在弹出菜单中选择“蓝色”滤镜，设置“浓度”为64%。单击“好”按钮，按Ctrl+D取消选择，效果如图25所示。

三、颜色替换工具

颜色替换工具能简化图像中特定颜色的替换。可用校正颜色在目标颜色上绘画，例如，用这种方法可以消除照片中人物出现的“红眼”现象。

使用“颜色替换工具”的注意事项

“颜色替换工具”不适用于位图、索引或多通道颜色模式的图像。

在颜色替换工具选项栏上可对颜色、取样、限制、容差等选项进行设置。

对于“取样”选项，可选取下列选项之一：

连续：在拖移时对颜色连续取样。

一次：只替换第一次点按的所在区域中的目标颜色。

背景色板：只抹除包含当前背景色的区域。

对于“限制”的选项，可选取下列选项之一：

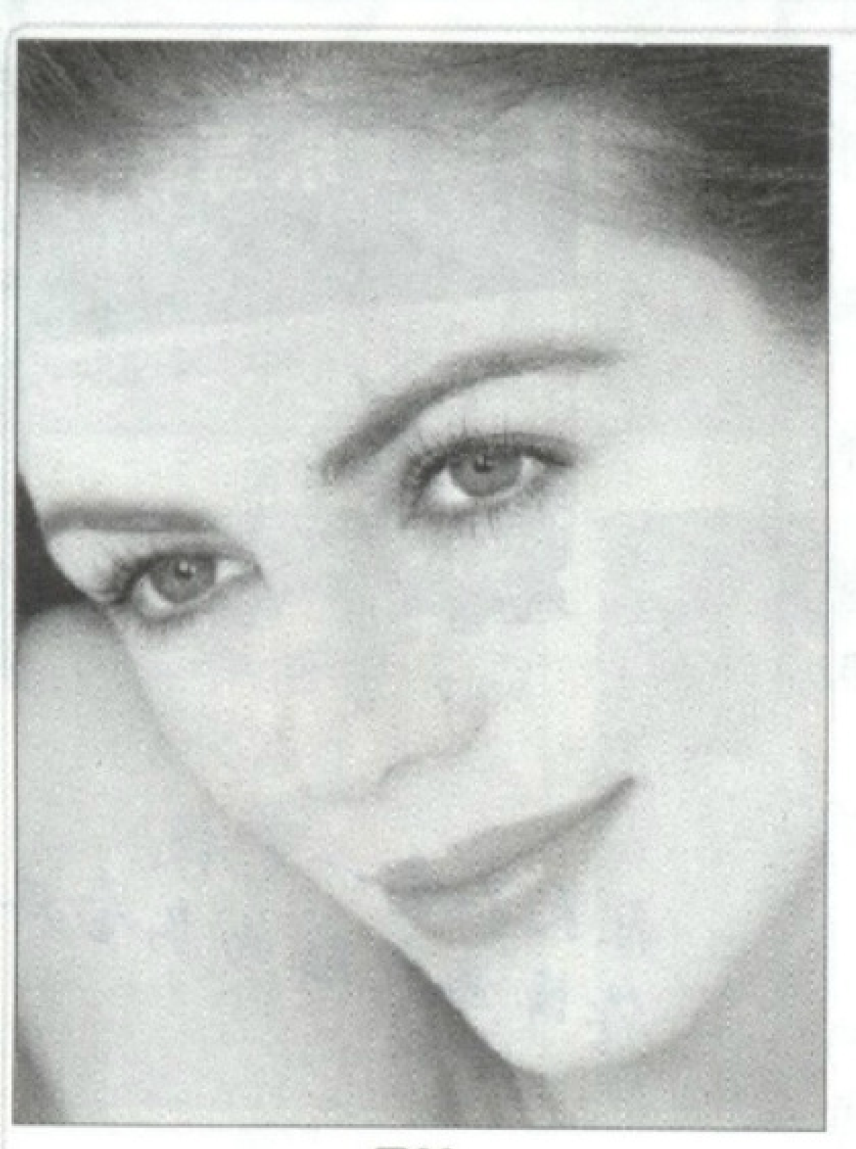
不连续：替换出现在指针下任何位置的样本颜色。

邻近：替换与紧挨在指针下的颜色邻近的颜色。

查找边缘：替换包含样本颜色的相连区域，同时更好地保留形状边缘的锐化程度。

容差：输入一个百分比值（范围为1到100）或拖移滑块。选取较低的百分比可以替换与所点按像素非常相似的颜色，而增加该百分比可替换范围更广的颜色。

消除锯齿：为所校正的区域定义平滑的边缘。


图26

实例：修复照片中的红眼

使用颜色替换工具修复照片中的红眼。

1.打开图像“带有红眼的照片.jpg”（图26）。

2.选择“窗口”→“图层”命令，打开图层调板。

3.工作图层为背景图层，按住背景图层不放，将其拖动到面板上的“创建新的图层”按钮上，释放鼠标，得到“背景副本”图层。

4.工作图层为“背景副本”图层，选择工具箱中的缩放工具，点按要修复的眼睛，将其放大以方便查看（图27）。



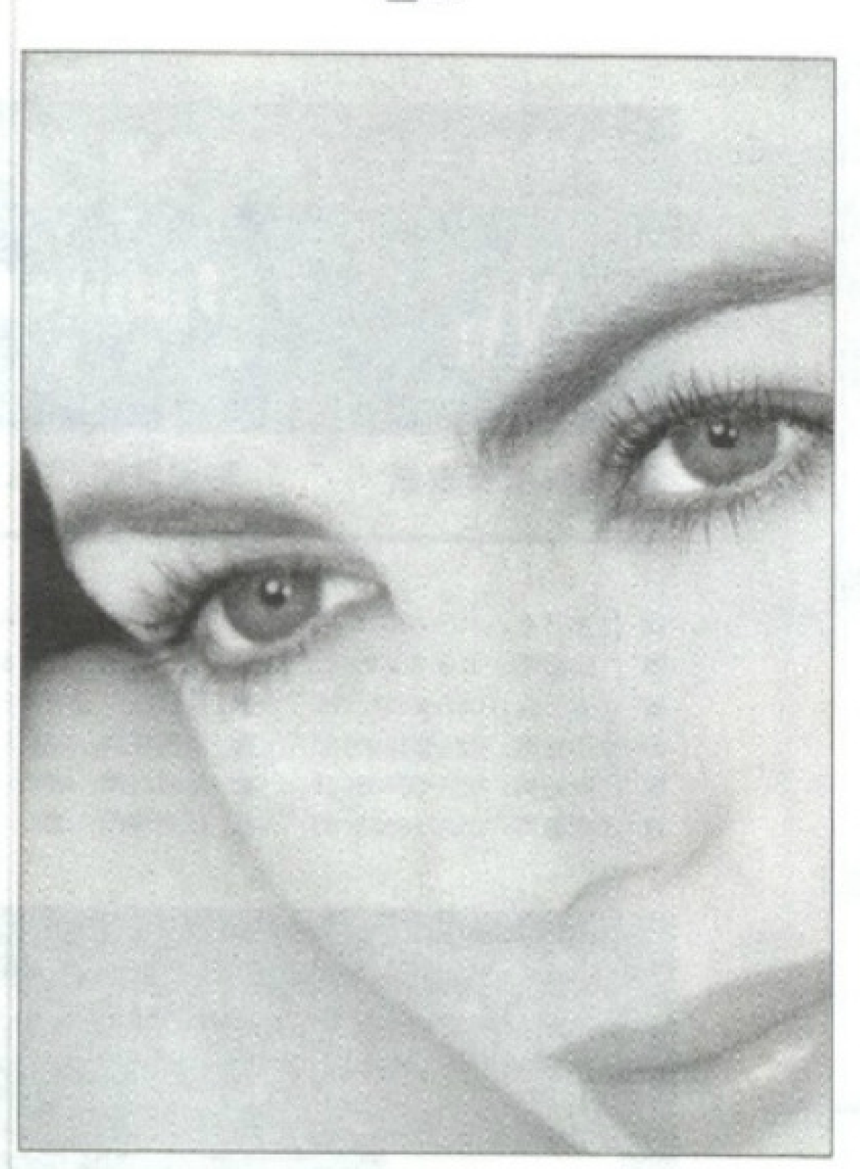
图28

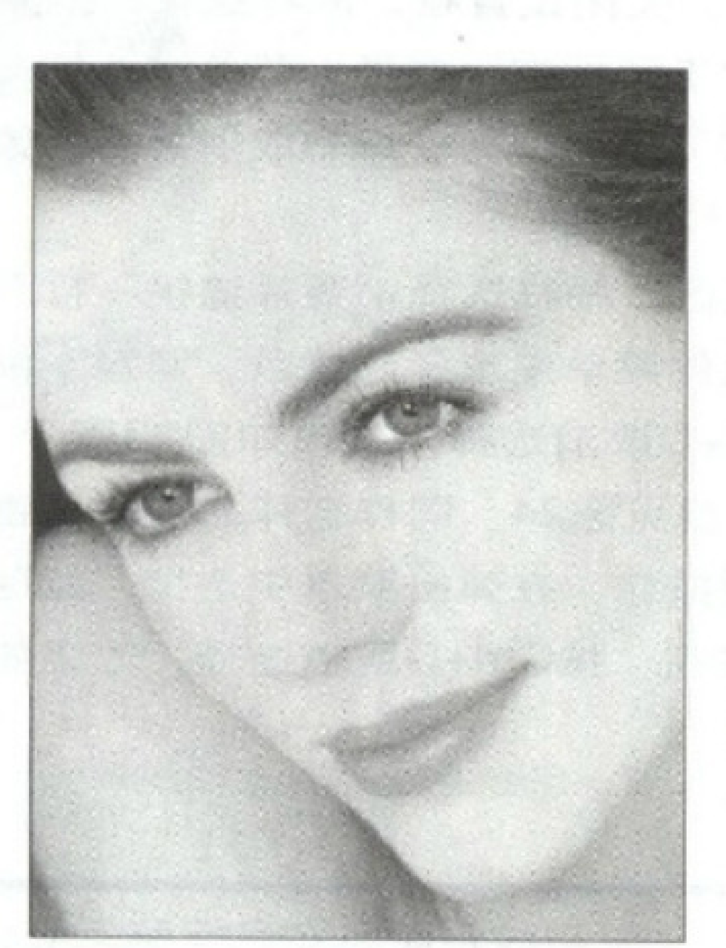
5.选择工具箱中的颜色替换工具。它可能会隐藏于修复画笔工具或修补工具之后。

6.在工作区顶部的选项栏中，单击“画笔”旁的三角形按钮，打开弹出式调板。移动“直径”滑块为32像素，画笔笔尖小于要修复的区域（图28）。

画笔: 32 模式: 颜色 取样: 一次 限制: 不连续 容差: 30% 消除锯齿

图29


图27


图30

7.在选项栏中设置模式为“颜色”、取样为“一次”、限制为“不连续”、容差为“30%”、选中“消除锯齿”（图29）。

8.单击“色板”选项板使“色板”调板出现在前面。如果该调板未打开，可选择“窗口”→“色板”命令。

9.在“色板”调板中单击黑色色块，使用它作为替换颜色。用黑色（瞳孔的颜色）替换红眼适合于大多数照片。但是，浅色眼睛的特写可能还需要进行额外修饰以减小瞳孔的大小。

10.在红色区域上拖移画笔，直到修复好眼睛。效果如图30所示。

中国共享软件

再强大和流行的软件，都会有人敢去和它拼一拼。当年从NetScape手中抢走了浏览器大半江山的IE，如日中天的同时也感受到了来自其他竞争者的强大压力。日渐窜红的FireBox自不必说，就连Google和美国在线（AOL）也在招兵买马准备开发自己的Internet浏览工具。面对同行中的领先者，必须有愚公移山的精神来努力和坚持。FlashGet虽然强，NetTransport也正在迎头赶上；比特精灵虽然高效，新生的BitComet却不甘示弱。对于软件作者，应先做到最好，再考虑收益。（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）

■重庆 CoCo

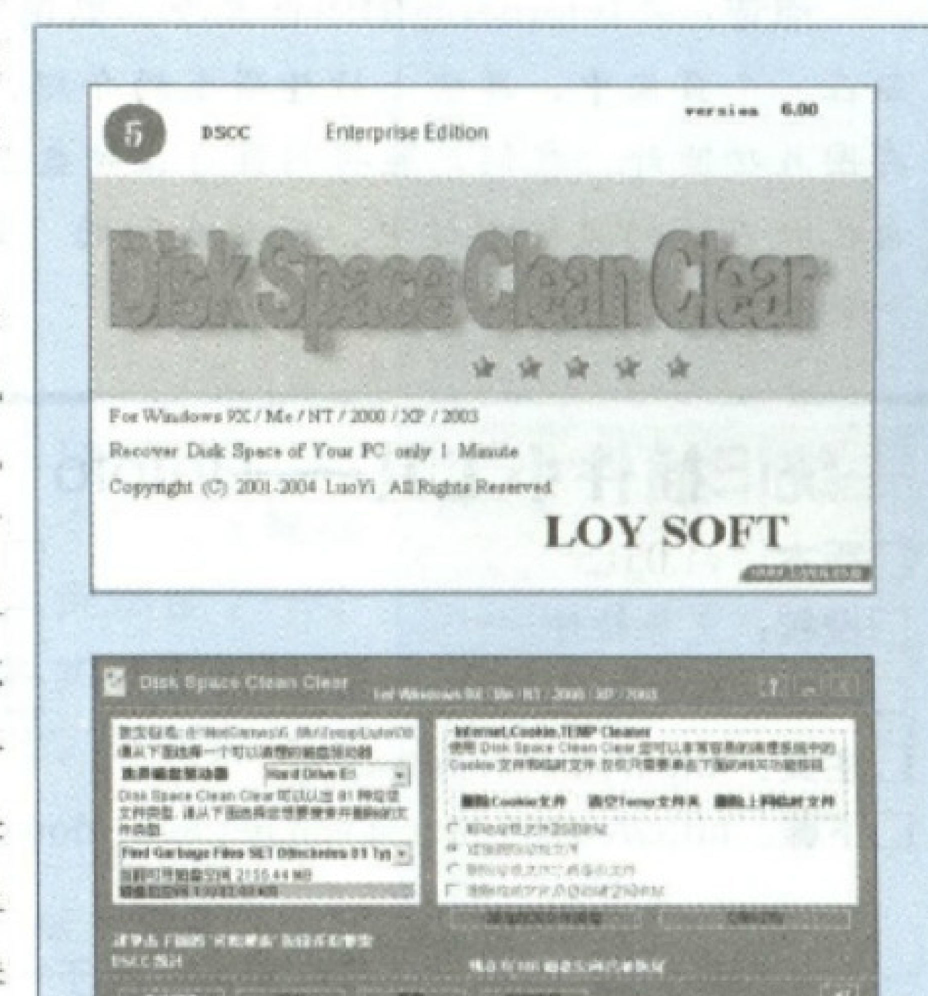


谁动了我的硬盘空间——Disk Space Clean Clear

□版本：v6.00　□大小：1.01MB
□授权：共享软件（10天试用期）　□作者：罗义
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：36元
□主页：http://www.loycn.com/gb/index.htm
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=17593

说明： 一款帮助你安全清除电脑中的垃圾文件、释放硬盘空间的小工具。Disk Space Clean Clear（DSCC）可以准确无误地识别81种常见的Windows系统垃圾文件，提取因为上网而留下的各种不必要的临时文件或Cookie，免去了空间和安全双方面的“后顾之忧”。DSCC提供了两种垃圾清扫方式，对于一般用户，只要选择“自动搜索”功能而不需要知道任何细节，简单的鼠标点击就可以让磁盘空间增容。对于高级用户来说，可以选择DSCC所提供的“专业搜索”选项，自己选择磁盘驱动器、清理方式以及垃圾文件的类型。只需一分钟，便可解除硬盘空间不足对爱下载的我们造成的困扰。

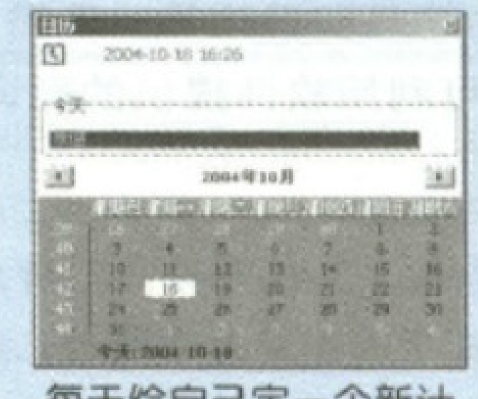
点评： CoCo认为，2004年下载界的“奥斯卡奖”应该颁发给“BT下载”。这种方式完全打破了任何以往Internet的一切障碍，几乎让所有网友体验到了真正的“极限下载”。随着BT网站的兴起，导致的直接后果就是连CoCo新买的120G硬盘空间都显得不够用了。清理硬盘上的垃圾是释放空间的一个好办法。DSCC的最大特点就是简单和快速。软件抛弃了复杂的设置选项和冗长的提示信息，放弃了通过菜单选择执行功能的操作方式，所有选项和设计全部放在界面中，使用起来方便快捷。



五星级的垃圾清理工具

DIY你的时间系统——CuteClock

□版本：v1.1.2　□大小：2.55MB
□授权：共享软件（15天试用期）　□作者：Snowvale
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：35元
□主页：http://www.snowvale.com/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=17789



每天给自己定一个新计划、新目标

说明： 一款帮助你管理日常生活、学习和工作时间的小工具，它允许你自由改变Windows任务栏托盘上的时间显示样式，DIY自己的时间系统。我们可以把托盘中的时间格式随心所欲地改成自己喜欢的样子。软件支持中国特有的农历系统，还可以用它显示对于特定时间点的倒计时和倒计日。通过软件提供的计划任务功能，可设置报时提醒，合理分配时间以更好地制订一天的工作计划并督促实施。通过颜色、背景的设置，把你的计算机时钟装扮得更绚丽和时尚，如果你有笔记本电脑，CuteClock还可在时间区域内显示当前电池电量的详细信息。

点评： 电脑和手机的普及，使得日常生活本来不可或缺的手表渐渐失去了查看时间的意义。每次想知道时间，看一下显示屏幕的右下角即可。但如果需要“让时间找到我”而不是“我去找时间”，还需要各种不同的提醒软件。CuteClock从全新改造我们系统的右下角出发，把用户所需要的时间管理方法融入到其中，不用再去“控制面板”中进行复杂的时区设置了。而且随时掌握农历的时间、日期和节气，对农业工作者、对需要安排自己生活和作息习惯的用户都有很大帮助。

一网撤尽天下酷图——ImageDown

□版本：v1.0.0.4　　□大小：146kB
□授权：共享软件（下载次数限制）　　□作者：ShrekB.
□平台：Win9X/NT/2000/XP　　□注册费用：10元
□主页：http://uglyshrek.51.net/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=17285

打印(I)
刷新(R)
Download All Images
使用影音传送带下载全部链接
使用网际快车下载全部链接
导出到 Microsoft Excel(x)
属性(P)

轻点鼠标右键，一网打尽网络酷图

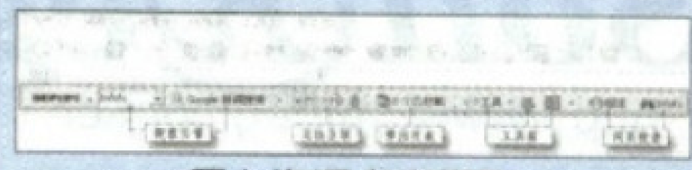
说明：一款批量下载网站图像的小工具，通过它可以一次性将页面中的图片有次序地下载。对于一些图库网站或精彩的BBS贴图文章，再也不用去点击鼠标右键一个个选择“另存为”了。软件支持图片过滤功能，可以有选择性地下载图片，阻止那些不需要的广告Banner或过于模糊的图片。软件的最大特点在于其智能化判断上，如果当前网页的图片较小，但其链接是一个大图，ImageDown可自动下载大图。所有下载过程都在后台自动进行，不会对我们浏览网站造成妨碍。

点评：在Internet的BBS世界中，贴图是灌水过程中不可少的工作。网友们非常喜欢把自己收集的精彩图片一次性全部贴在一个页面中，再配上妙趣横生的介绍，每每让CoCo有全部保存下载收藏的冲动。在没有ImageDown之前，除用IE的保存图片功能外，我们只能将网页存在硬盘上，然后到目录下去一个个翻阅图片，寻找自己需要的文件。ImgeDown巧妙地把自己放在IE的鼠标右键中，代替我们的“另存为”工作。可进行批量下载、路径的设置和图片的过滤保护，天下酷图轻松一网打尽。

一统IE插件小工具——Infofo

□版本：v1.0.0.5　　□大小：478kB
□授权：免费软件　　□作者：泰格工作室
□平台：Win9X/NT/2000/XP　　□注册费用：无
□主页：http://cn.coolsofts.com/
□下载：http://on165-http.skycn.net:8181/down/setupInfofo.exe





网上资源方案系列

说明：一款集数十种辅助小工具于一体的IE插件类程序，将我们在使用IE网上冲浪过程中需要的各种浏览、查询和下载等操作融合在一起，提高网络的利用率和网上冲浪的效率。软件默认提供包括Google、Yahoo!、百度、3721等8个国人最常用的搜索引擎，无需打开主页即可实现信息检索。通过Infofo同时发出多个引擎的搜索请求，再综合一下所得到的结果，还有什么资料找不到呢？对于页面上存在的各种元素如图片、Flash动画和视频等，无需第三方软件，使用Infofo即可快速保存或发送到手机上。我们还可利用软件提供的翻译功能，快速将当前页面翻译成英、日、俄、德等多种语言。

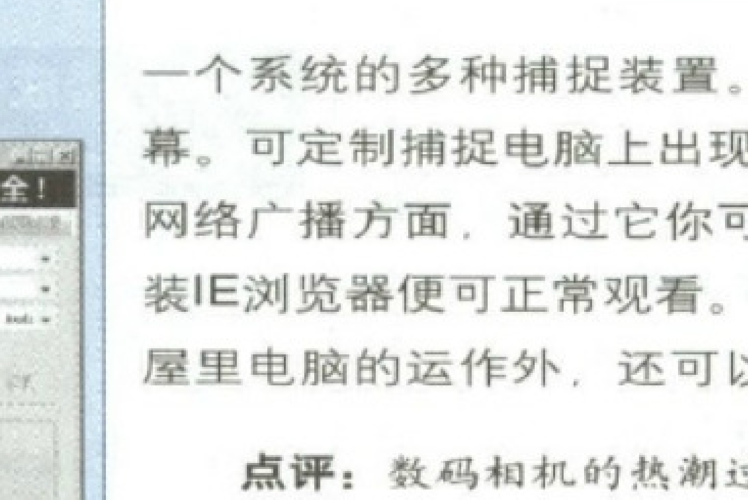
点评：似乎是突然被发现的“新大陆”，IE工具栏近些日子成为了各软件商家和网站争相开发的对象。Google、百度、Alexa、微软都在竞相开发自己的浏览器工具产品并进行轰炸宣传。这些工具栏好用是好用，但惟一的缺点是大家各自为政，互不兼容。Infofo所做的工作就是把这些工具栏的功能（如搜索、广告窗口等）整合到一起，还添加了一些贴心的小设计如手机短信、在线翻译等，从使用情况看，Infofo的兼容性和稳定性都比较强，而且整体界面设计给人一种专业和清爽的感觉。

用摄像头拍摄DV作品——超级捕快



□版本：v2.6　　□大小：1.52MB
□授权：共享软件（捕捉时间限制、无法广播）　　□作者：庄威
□平台：Win9X/NT/2000/XP　　□注册费用：35元
□主页：http://www.powerrsoft.com/cm/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=16309

说明：一款捕捉电脑上出现的视频的好工具，软件支持通过摄像机、数码相机、摄像头、TV电视卡等多种外部设备进行视频采集。采集到的视频文件可保存为AVI或WMV等标准格式。软件兼容



随心所欲地捕捉

一个系统的多种捕捉装置。除基本的捕捉功能外，软件还支持用户在其中加入动态字幕。可定制捕捉电脑上出现的动态图形，支持局部捕捉功能。软件的最大特色还在于其网络广播方面，通过它你可以将视频捕捉到的内容实时发送到Internet上，对方只需安装IE浏览器便可正常观看。如果你离家在外，除安装RemoteAnywhere等远程软件控制屋里电脑的运作外，还可以使用这个软件通过摄像头监控房间的情况。

点评：数码相机的热潮过后，喜欢玩新鲜的网友们开始玩起视频来。一台便宜的DV已经是现在CoCo最期待的东西。如果喜欢玩视频，首先要解决的就是视频的捕捉和后期处理。“超级捕快”巧妙地采用了通用接口的形式，能较好地兼容所有与视频有关的内设和外设，而所支持的标准和非标准压缩格式让我们很方便地控制整个转换和捕捉过程。通过从摄像头实时捕捉并保存到硬盘上的测试看，转换和保存的速度令人满意，软件对解压技术采取了各种优化手段，节省了对CPU资源的消耗。

硬盘也要玩虚拟——硬盘虚拟分区精灵

□**版本：**v1.6a　□**大小：**1.7MB
□**授权：**共享软件（不保存虚拟分区表）　□**作者：**李少志
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用：**20元
□**主页：**http://www.dzhy.com/99ez/vdisk/
□**下载注册：**http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=15136

说明：一款硬盘分区划分工具，之所以冠上“虚拟”二字，是因为软件通过在现有分区的基础上，将该分区的可用空间中提取一部分，变成一个新的磁盘驱动器。这个过程无需删除现有分区，无需重启系统，不会造成任何文件的损坏和丢失，就好像电脑上突然多了一个硬盘分区。软件支持Win95后的所有操作系统，虚拟的硬盘分区使用起来和真实的磁盘驱动器没有任何差别，可以在其中毫无障碍地安装和删除软件，进行各种文件操作。最为贴心的就是当你不再需要这个虚拟分区时，简单地恢复即可，同样不会损失文件。

点评：磁盘的分区问题一直困扰着像CoCo这样的“下载一族”，装机时分配的磁盘配额，真正使用起来总会有这样那样的不如意。如电影分区少分配了，而软件分区经常有剩余。如果有人要长时间使用我的电脑做事，我也希望能划分出一个独立的分区而不妨碍我的其他工作。采用FDisk这样的软件来进行分区的话，数据就全丢了。“硬盘虚拟分区精灵”提出了虚拟硬盘的概念，很好地解决了这个问题。软件暂时的功能只是划分出暂时的空间，希望以后能在分区之间容量调整的方面下更多功夫。



让每个分区都做自己的事情

软件更新快报

当微软满怀信心地推出MSN Messenger 7.0 beta的时候，不曾想一个小小的安全漏洞却让大家对新版的MSN“望而生畏”。微软只好宣布新版本延期发布。升级一个软件的版本，增强功能以更适应用户的需要，本是非常好的事情，但谁能保证在修复旧有Bug的基础上不增加新的Bug呢？测试永远是软件开发过程中的重要一环。

数码大师2004：让你轻松体验各种专业数码动态效果的大众化视频处理软件，版本更新至9.71，改进了片头视频的选取方式，让选取片头和预览片头更方便和准确。推荐下载更新地址：http://www.powerrsoft.com/indexgb.htm。

ASCIIArtStudio：一个让你使用纯字符绘制出美丽图形的小巧工具，版本更新至2.1.0，增加了对编码的支持，同时开放了试用期间的所有功能限制。推荐下载更新地址：http://www.torchsoft.com/。

完美卸载XP：把那些死赖在硬盘上不肯走的软件统统卸载掉的好工具，版本更新至13.5，更新了木马查杀工具引擎和数据库，修正了主控制台的一些显示错误。推荐下载更新地址：http://www.skycn.com/soft/6169.html。

Windows优化大师：有着多年历史的老牌Windows系统优化和管理软件，版本更新至6.3Build4.1009，改进了系统信息检测，增加了自定义设置项模块。推荐下载更新地址：http://www.wopti.net/download.htm。

BitComet：BT资源的下载利器，大大节约了其他BT软件对系统资源的损耗，版本更新至0.56，修正了内网互联导致上传带宽全满的严重问题，改进了内网互联的效率。推荐下载更新地址：http://www.bitcomet.com/index-zh.htm。

商业广告和共享软件的结合，在很早以前的国外共享软件界就已经存在。著名的MsgPlus软件就在其安装中嵌入了“lop.com”的广告代码。这种方式在厂商宣传其产品的同时，也给作者提供了除注册费的另一种盈利模式。在国产共享软件界，这样的现象也越来越明显。针对这种现象，本期话题：从一个软件开发者的角度，你如何看待这个现象？你认为这些广告会对用户造成怎样的感觉？你是否愿意自己的软件也捆绑上商业广告？如何在开发者和用户之间权衡？

本期话题：你的共享软件上有广告么？

1.首先我完全赞同在软件上捆绑商业广告，很多软件都是免费提供给大家的，如果作者没有获得一定的回报，作者及共享软件就没有稳定发展。毕竟写一款软件是很不容易的事，不单要花费时间与金钱，更要花费精力与脑力。

2.用户方面，我认为只要所捆绑的广告不是有损社会道德的，用户都会理解，因为毕竟免费用软件，我更多的是希望用户能为了共享软件的发展，能多点击捆绑广告。

3.对于注册用户就去除广告的捆绑，非注册用户就显示广告。

——《Kaola桌面精灵》作者 东子

共享软件针对用户的特定需求靠注册费盈利，免费软件针对大众的普遍需求靠广告费盈利，这都是比较合理的。至于在共享软件中放广告就需要斟酌了，因为付费用户多是不希望有广告来打扰的。如果确实要放，也应该以不影响用户的使用为前提。

——《迷你大头贴》作者 davidsoft

软件用户多少会对广告有一定的抵触情绪，就好比没有人愿意在看电视剧的时候被广告打断。捆绑广告其实是把双刃剑，运用得当是双赢的结果，用不好就会伤害到双方。广告确实能增加软件开发人员的收入，但有些广告或插件，要么根本卸载不掉，要么非常讨厌，要么存在安全隐患，对于用户来讲虽然反感的是广告，但同时对软件的印象也大打折扣。所以在捆绑广告时一定要慎重，不能盲目为了一些蝇头小利就毁掉大家对软件的信任。

——《闪电效果器》作者 OliverLee

我的一款软件目前的下载量约10万份（从今年7月份起），也和一些相关单位联系过，但他们都没有做过类似的广告，也没有谈下来。开始我在做这个软件时就想过用这个方法收回开发成本，因为我的软件是免费使用的，至今也没有任何功能限制。我不认为这个方法是失败的，也许有一天，我的软件成为同类软件中最好的，到那个时候，就会达到我最初的目的了。

——《日语五十音速成一日通》作者 沈少会

作为一个软件开发者，我觉得如果软件本身免费的话，捆绑广告的做法也是情有可原的。毕竟软件不是天上掉下来的。站在用户的立场，使用了免费的东西，理所当然要付出点别的，用户应该体谅作者的处境。曾经有一家公司要我捆绑他们的搜索软件，但最后因文件大小问题而没有成功，因为他们要我捆绑的软件比我自己做的还要大！如果是共享软件的话，我觉得就没必要捆绑广告了。

——《电脑开关小秘书》作者 赵东华

躲进小楼成一统，管他春夏与秋冬

小记Disk Space Clean Clear开发者

罗义，Disk Space Clean Clear（DSCC）的开发者，在网上喜欢用“Loy”这个名字。这个看上去很像一个白领上班族的小伙子，已经专职从事共享软件开发工作4年了。

2000年，中国共享软件刚刚起步的时刻。罗义敏锐地感觉到了其中蕴含的价值，开始了专职的软件开发道路。罗义坦言程序设计和其他相关行业相比要辛苦得多。刚入行时每天都会工作15个小时以上，而且几乎是晚上工作，白天稍微休息。2002年开发一个行业软件，罗义用了整整8个月时间，在这8个月时间里几乎没怎么睡好觉，天天都在电脑前面。

说到DSCC，罗义告诉我们，它的前身并不是叫这个名字。几年前他本打算做一个综合类的系统优化软件，通过自己使用电脑的经验和对市场的不断把握，才开始定位到系统垃圾的清理方面。通过分析同类软件，罗义发现其中大部分只是简单地将电脑里的垃圾文件和信息扫描出来，并没有进行严格的分析和分类，而且只能扫描常见的十多种文件类型，速度也不太理想。所以罗义把软件的口号定为“一分钟清理磁盘垃圾”，并根据用户需求不断去改善软件的方方面面，哪怕是一个软件选项在界面上的位置，也要细细斟酌。

4年的时间积累了宝贵的开发和市场销售经验，罗义每月都有相当可观的收入，每天都有用户注册。罗义认为国产共享软件难的不是注册收费，而是用户的信任和对软件功能的支持与服务，是一种坚持。在保证软件功能的情况下，要做到诚信。

罗义最鲜明的观点是：一个真正的程序员，应该首先是一个真正的用户。“直观一点就是：换个位置，如果我是用户，我自己在选择软件时，会不会使用它，对它有什么要求？如果一个程序员真正能够做到这一点，一定能开发出让用户认可的好软件。在软件开发过程中，要做到遇到问题马上记下马上解决，如当时不能也要安排时间解决，不能积累问题。”

继创下3199元的低价之后，明基的17英寸、12ms响应液晶显示器FP756-12ms再度下调200元，目前仅售2999元；LG的17英寸L1730S液晶以2888元特价促销；美格AY765N（响应时间为25ms）从2899元降为2499元，成为目前市场上最便宜的知名品牌17英寸LCD……

从今年8月以来，液晶显示器的价格一路下跌，在广大厂商最为重视的“金九银十”中更是频频爆出最低价。从最初的二线品牌降价开始，到一线品牌纷纷自降身份，主流指标的15英寸产品甚至跌到了2000元左右，LCD价格从未如此“平易近人”。那么，作为消费者的我们是否也应该出手了呢……



冷眼看液晶——近期显示器市场分析

■北京 雷东多

雾里看花——LCD市场的现状

无论是掀起降价热潮二线品牌，还是以价格、技术两种武器应对的一线大厂，都在这场降价狂潮中体会到了价格对于国内消费者的巨大影响。目前15英寸LCD已降到2000元左右，这同几年前17英寸CRT显示器普及时的价位已相当接近，液晶的价格已逐步接近底线。在这样的情况下，却仍有许多厂商、品牌不断加入降价阵营。

相对于日本市场90%以上、欧美市场60%以上的液晶普及率，一个拥有巨大潜力的中国市场在众厂商眼中是那样珍贵。众多二线品牌在这场降价潮中不断爆出“最低价”，为的只是吸引更多眼球，在液晶时代全面到来之前获得足够的认知度；一线国际品牌一面以旧产品降价应对，另一方面则开发出更多的高质平价产品予以反击，而我国台湾省的液晶面板厂商也以集团资源投入到LCD市场中来。今年8月友达光电（明基集团的关联企业）正式启动了第6代液晶面板生产线，来自明基的消息称：“17、19英寸和更大尺寸的液晶产品将大量上市，而15英寸将被淘汰，虽不会立刻消失，但价格肯定一落千丈。”

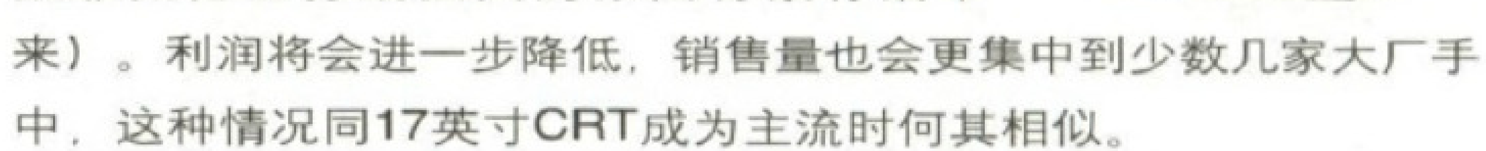
尽管降价意味着单品利润率的下降，但众多厂商在降价热潮中还是欲罢不能，LG甚至称从今年第4季度到明年上半年，液晶面板的累计跌幅会接近40%。这似乎可以理解为LG对于液晶价格走势持有悲观态度，但从另一方面思考，也许会得出不同答案：现在正是一线大厂对LCD市场洗牌的良机，如果在这时凭借其规模和资金实力“扛过去”，给予众多二线品牌以更大压力，也许会有不少二线品牌退出LCD市场。这样在未来一线品牌将会获得更可观的利润，毕竟几个人分蛋糕总比十几个人分要好得多。

这就不难解释为什么一线厂商会从起初的匆忙应对为现在的不肯罢休，而二线厂商则是欲罢不能，却又不甘心退出，只有硬起头皮迎战了。

透过现象看未来——降价背后的趋势

◆ 利润的集中化

从三四年前宣称要做液晶显示器的数百家厂商，到现在的十几家幸存者，不难看出这个利润丰厚的行业竞争是多么激烈，但到目前为止退出的都是二线厂商。根据在PC市场“大者恒大”的经验，在这次大洗牌中，众多二线品牌也许将更早地被淘汰（当然也不排除少数靠其他业务或强大的集团背景存活下来）。利润将会进一步降低，销售量也会更集中到少数几家大厂手中，这种情况同17英寸CRT成为主流时何其相似。



◆ 17英寸液晶取代15英寸产品

众所周知，面板在液晶显示器的成本中占据相当大的份额，而生产液晶面板的基板在切割小屏幕面板时利用率相对较低。以第5代液晶生产线为例，其基板在切割15英寸面板时利用率仅为80%，而切割17英寸面板时可达87%。所以众多面板生产厂倾向于放弃利润低、生产利用率低的小尺寸面板，转为切割利润高、生产利用率高的大尺寸面板。这也就能解释为什么不少面板厂商积极介入液晶电视领域，而液晶显示器厂商则力推17英寸以上的产品走向主流。

◆ 价位逐渐稳定

经过大的震荡之后，17英寸液晶的价格会走向稳定，在一个合



理价位牢牢占据主流市场；而15英寸产品则由于和降价后的17英寸产品价格差距太小，将被零售市场淘汰，成为品牌机的选择或进入中小城市市场。大厂商继续保持技术优势，并会保持或加大技术方面的投入；而二线厂商也会加大投入，力争在技术上迎头赶上。这可能造成同价位产品的同质化，市场价格也会更加稳定。

明日黄花——CRT走向何方？

自上市之初，LCD就给了CRT显示器以很大压力，其轻薄时尚的外形、优秀的环保表现吸引了很多消费者的关注。而CRT显示器则凭借色彩表现好、层次过渡平滑、响应时间短等特性与液晶产品周旋，但真正在意这些特性的用户可能是更加专业的图像处理者、视频编辑等，人群相当有限。而真正使得CRT依旧占据大部分主流市场的原因自然还是价格，毕竟之前主流液晶3000元上下的价位会让大多数消费者望而却步，而这次LCD价格的大幅下跌给了CRT一记重拳。

另一方面，随着LCD代替CRT的趋势更加明显，各大厂商对于CRT产品的投入更少，更多的是依靠现有技术在巨大的中低端市场中分一杯羹。而这样的后果相当糟糕，对于成本的过度控制，使得市场中主流CRT产品的整体性能和表现比几年前的产品差了不少。这种情况显然不是消费者希望看到的，其实也不是厂商希望的，但无奈的是，除了价格CRT似乎没有能抵抗LCD的武器了。少数大尺寸的高端CRT产品虽在整体性能上依旧强劲，但过高的售价使其在与LCD的竞争中处于下风。随着索尼、三菱等高端显像管厂商停产“珑管”，CRT的前景更显得黯淡。

好在这种情况在今年以来有了一定改观，从LG“方管”出现，三星5大“魔技”、优派“真彩基因”、飞利浦“数字芯”、冠捷6大“随心技”接踵而至，CRT上各种附加技术百花齐放，让人们对CRT显示器重新燃起了希望。但这至多只能算是“回光返照”，依旧不能挽救CRT退出的命运，对成本过度控制导致的品质下降也许才是CRT失败的主因（这种对于成本极度压榨的原因其实来自于消费者和厂商两方面）。CRT完全是败给了自己，而LCD仅仅起到了加速其消亡的作用。

理性选择——消费者该何去何从？

在这样一个略显混乱的局面中，消费者该何去何从？我们首先需要认清目前的局势：CRT将要被淘汰，LCD正在崛起。从目前情况看，15英寸LCD的价格基本已触底，而17英寸LCD的价格还有一定下降空间。对于普通用户来说，购买液晶产品的时机已到，但在购买时也有一些问题需要注意。

同选购其他硬件产品一样，选择LCD也应该看其是否符合自己的要求：是否需要这么高的响应时间？16ms的响应时间足够在FPS类游戏中应付60帧/秒以上的速度，也足以用于欣赏DVD影片。是否需要这么高的亮度？在光照充足靠近窗口的位置才需要超过200尼特的亮度，而300尼特以上的亮度是为了有阳光直射的位置准备的。而且，在购买时不能盲目相信参数标称，一定要眼见为实。

LCD是数字式显示设备，只有当Windows桌面的分辨率和液晶面板的物理分辨率相同，主机显卡输出的像素和屏幕上的像素一一对应时，LCD才能得到最清晰的画面，因此要注意LCD的物理分辨率（即标称的最大分辨率）要和你常用的分辨率一致。LCD依靠导光板反射灯管的冷光，使光线均匀漫射到液晶面板上，但这样总会产生一定的亮度不均匀性，对成像影响很大。

而对图像还原要求高的用户（例如图形处理、视频编辑用户等），现阶段则不宜选购LCD显示器。因为目前的普及型LCD产品在技术上还存在不足（比如灯管设计引起的亮度不均，发色数少），影响了对图像还原的真实性，因此在图形、色彩还原方面的问题一直困扰着它的发展。为解决这个问题，各大厂商都推出了自己的独特技术，例如飞利浦的显亮技术、LG的复真技术、三星的MagicColor技术，其共同点都是通过采用专用图像处理芯片来改善画面效果，在实现上都是对画面的色彩、对比度、亮度等方面进行自动调整，从而达到优化图像显示效果的目的。

这种优化原理类似于利用Photoshop提供的各种工具对图片的色彩、对比度、亮度等细节进行调节、优化，从而明显改善画面的反差，去除偏色，提高色彩饱和度。这相当于把Photoshop的软件自动处理程序放在专门的芯片中由硬件实现，且是自动完成，不需要手动干预。这种自动优化对于效果不好的图片和照片会起到立竿见影的改善，但由于它是依靠预先设定好的算法来处理所有图片，某些图片得到的效果可能不错，但用于另一些图片时可能会产生相反的效果。因此如果希望得到最好的显示效果，还需要进行手动调节。

对于那些注重色彩还原的用户来说，更需要的是所见即所得，而经过自动调整的画面已不是它真正呈现的样子了，可以说是画蛇添足，因此对他们来说，高端的CRT显示器应该是更合适的选择。而对于普通家庭和办公用户，液晶显示器的自动图像优化功能还是值得考虑的，毕竟手动调节是费时费力的过程，且需要较多的相关知识。P





我本轻狂
——家庭、学生笔记本选购指南

■北京 DuDuJam

从迅驰到无线、从轻薄到宽屏，不管笔记本电脑如何变，有一个趋势是必然的，那就是便携性和娱乐性将越来越突出。因为我们真正需要的不再是冷冰冰的机器，而是能带来快乐和享受的“移动伴侣”。

随着价格门槛的进一步降低，一个崭新庞大的消费群体在笔记本电脑（以下简称“笔记本”）领域中逐渐壮大，这就是学生及家庭用户。从2003年初至今不到两年的时间里，学生及家庭用户迅速成为仅次于行业用户的第二大笔记本电脑消费群体，带动了整个笔记本电脑领域的发展。然而IT行业有一个不变的真理——硬件升级永无止境、产品设计不断创新。作为一套完整的电脑系统，笔记本正面临越来越多的应用挑战，如何选择一款各方面都令人满意的机型已成为学生及家庭用户面临的一大难题，因此我们本期特意安排了两篇笔记本电脑选购与升级的文章。如果你正被上述问题困扰，那么就跟随我们的脚步，穿过环绕在产品上的光环，看透华丽的外表，为自己挑选一款合适、称心而又美观的“本本”吧。

什么样的笔记本电脑适合我？——选购定位

一款合适的笔记本就像一件合身的衬衣，穿着时格外舒坦。人们不是常说嘛：“不选贵的，只选对的。”

1.商用笔记本 vs 消费（家用）笔记本



以IBM ThinkPad为代表的商用型笔记本

与其他IT类产品一样，笔记本电脑同样拥有繁多的种类，各品牌甚至同品牌各型号之间都存在着巨大的功能和价格差异。新用户在选购时往往会陷入一个高价误区，认为只有售价高昂的机型才是品质最好的，而对那些经济型、甚至是万元级商品嗤之以鼻，其实不然。

从整体定位看，笔记本电脑大致可分为两类，即商用（商务型）型和消费（家用）型。与消费类机型相比，商用型产品具有更新周期长、扩展性强、稳定性好、售后服务完备等优点。然而正是由于这些特定优势的存在，导致了商用笔记本售价普遍偏高。从目前主流机型看，国产品牌商务机型售价在15000元左右，国外品牌更是在20000元以上，这不是普通学生及家庭用户能轻松承受的。

以SONY VAIO为代表的消费型产品

相比之下，消费型笔记本的价格则要平易近人得多。虽然它往往不具备诸如新技术、高扩展性等特性，但均衡的配置、优秀的性价比却是许多商务型笔记本无法比拟的。且在某些应用领域，消费类笔记本的优势往往更加突出，例如在游戏及影音功能日渐流行的今天，那些配备了高性能显示芯片、宽显示屏及音响效果出众的消费型产品更能满足学生及家庭用户的需求。

当然，商用笔记本所蕴涵的优秀稳定性和精湛做工仍是其优势，它适合有较高要求的用户使用。一般来说，商务笔记本所包含的丰富内涵是普通用户所不需要或不必要的，大家应根据自己的实际需求选择真正适合自己的机型，以免浪费不必要的投资。

2.品牌风格

着装要有风格，笔记本电脑的产品设计同样如此。风格一方面代表设计者的品位，另一方面则代表用户自身喜好和性格。对笔记本电脑来说，整体外观、材质、屏幕及键盘等部件都是不同风格设计的体现。

总体而言，欧美品牌的产品具有稳重、不张扬的整体风格，单一或上下分层的双色彩是其一贯使用的色调设计，且它们往往在软件上的投入胜过外表，换言之更注重内在美。日系产品往往把技术贴于产品表面，不忌讳使用非主流的配置，产品定位准确，例如SONY、NEC等品牌的主流产品都有使用Pentium 4-M处理器、非Intel

芯片组的机型，体现出其务实的设计理念。韩系产品则主要以三星和LG品牌为主，它们的特点与韩系手机类似——“薄”和“炫”，缺乏欧美系的稳重和日系产品的务实；但优点在于时尚和现代，要知道在这个追求个性的年代，任何人都无法阻挡“美丽”的诱惑，尤其是年轻消费者。我国内地和台湾省品牌的产品则主要以OEM/ODM设计制造为主，风格较多，但均未成型。

对笔记本电脑品牌风格的倾向完全取决于个人喜好，只要产品合适，又能满足实际的使用需要，便是好的产品。多一种风格便能给笔记本电脑的世界增添一道靓丽，因此盲目推崇某种风格而排斥其他风格的认识和做法是不可取的。

3.学生、家庭用户需要什么样的笔记本

学生用户由于经济上不能完全独立，无法购买高端豪华的顶级产品，但他们的消费理念又十分鲜明，喜欢追求多元化的个性。

目前国内大中城市的家庭电脑普及率较高，很多家庭在孩子上小学时就已购置了电脑，但多为台式机，真正购买笔记本电脑的基本都是大学生。这是由于宿舍空间有限、社会活动广泛等因素造成的。大学生购买笔记本的主要用途，归纳起来有3点——学习、社会活动、娱乐。其中学习、社会活动应用主要使用Word、Excel等常用办公软件，而娱乐则不外乎上网、看影碟、玩游戏等，因此一般主流配置的机型均能很好地满足要求，不必过于追求高端配置。当然也有学生会提出一些特殊需求，例如复杂的程序运算、专业图形设计等，但由于开设这些专业的学校（院系）一般都有专门的机房或实验室供学生使用，因此大可不必购买那些超出自己负担能力的高端机型。

家庭用户往往侧重于笔记本电脑的影音及游戏功能，这就对其多媒体性能提出了较高要求。纵观近两年来消费型笔记本的发展，高性能3D显示芯片的配备及宽屏的流行是两大亮点，显示芯片的性能提升将笔记本电脑的游戏娱乐性提升到了一个新的高度，而宽屏的优势在于其屏幕比例更加接近16：9的规格，是最适合影视欣赏的比例。传统的4：3液晶屏在播放DVD时上下会有黑边，而接近16：9规格的宽屏笔记本（15：10为15.2英寸，16：10为15.4英寸，16：9为15.4英寸）就不会有这样的问题，因而能提供更良好的视觉享受。

其他部件的选择则因人而异。拿CPU来说，如果你觉得Pentium 4-M的功耗太大，而Pentium-M（迅驰机型）价格又过高，那么Celeron-M便是折衷之选。笔者认为经济不宽松的学生及家庭用户完全可选择Celeron-M机型；另外，虽说无线网络应用在某些场合上已较为普及，但一般学生及家庭用户使用的机会并不多，因此选购那些没有配备无线网卡的机型，能减少不必要的开支。

购机宝典——精挑细选买本本

当你确定了机型、准备好预算走进卖场“付诸行动”时，会发现原来购买过程没有想象中那样简单，因为笔记本电脑中的猫腻实在太多了。

1.分清行货与水货

在市场舞台上，只要有价格差异存在，“行货”就必然甩不掉“水货”这个尾巴；只要让商家和买家觉得有利可图，水货就不会从市场中消失。

“水货”原意指走私货，即通过非正常渠道或非法手段，在完全没有报关手续且偷逃国家税收的情况下，以走私方式进入国内市场的产品。而目前的“水货”则多指绕过原本所在国家和地区的正规经销渠道，以盈利为目的将境外的低价同类商品在境内销售。这里笔者想纠正一个错误的认识，即水货不等于品质低劣的“烂货”和“假货”，其与“行货”的本质区别在于销售渠道的不同。

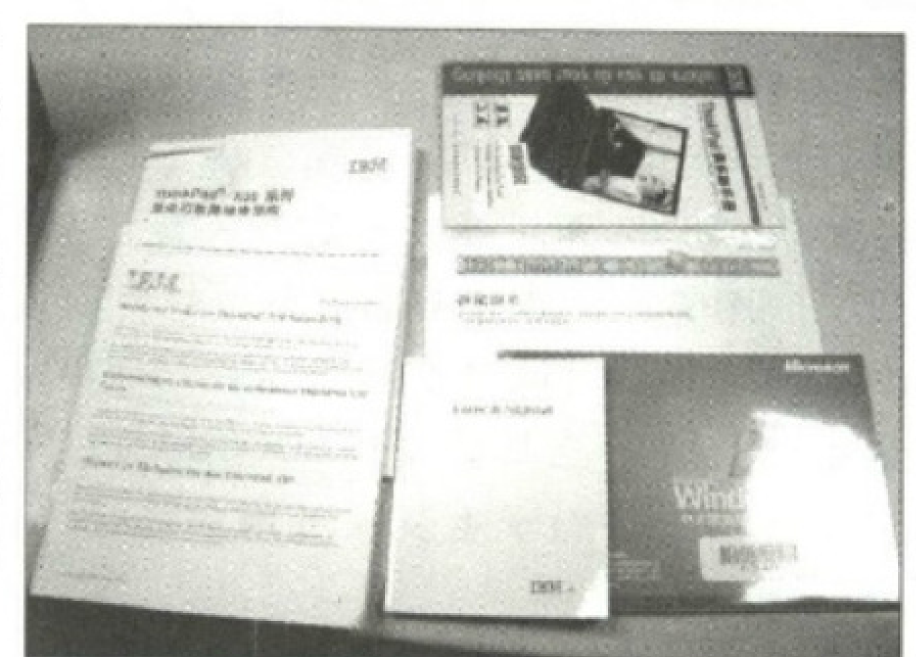


ThinkPad机身底部的序列号

正确地分辨行/水货笔记本是每位购机用户的必修课，在此笔者以目前国内水货中最为常见的IBM ThinkPad笔记本电脑为例详细说明。

为了对不同国家和地区销售的同型号机型加以区别，IBM将ThinkPad各系列机型都加上了附属编号，此编号可在机身底部、BIOS及包装箱上查看到，且三者必须相同。辨别方式如下：以一台型号为“TYPE 2371-6YC”的ThinkPad X40为例，其中2371是机型（Machine Type），6YC是模型（Model）；模型中的最后一个字母（如本例中的C）代表该机型专属的市场范围，目前已知的有C——中国内地、H——中国香港、T——中国台湾省，其他的还有A——东南亚地区（如马来西亚、新加坡等）、U——美国、J——日本等。一般情况下，若Model的最后一位不是C或Model中不含C（部分行货机型中也有CC1的Model存在），即可确定为水货。

其次是查看随机附件。行货ThinkPad一般都随机配备了丰富的附件，如“ThinkPad俱乐部手册”、“保修卡”、“中文说明


行货ThinkPad的随机物件

书”等；而水货产品一般只提供几本英文说明书。需要说明的是，有些商家也会将自行翻印的假资料拿来滥竽充数，但无论印刷品质、字体清晰度还是纸张质量，都与原版随机资料有不小差距，购买时稍加留意便可正确辨别。

最后是价格防范。我们知道，笔记本电脑的行、水货之间存在着巨大的价格差：低端型号少则1500～2000元，中高端为3000～5000元，个别高端产品甚至有8000～10000元的差异。在行货的销售中，厂商会制订一个市场指导价，各代理商在销售时可根据实际情况，在允许的范围内对最终销售价格进行适当下调，视机型上市时间长短，幅度一般不会超过2000元。通过这种方式来判断，就需要购买者对该机型在某个时间段的市场价格有大致的了解；或到官方网站查找选定机型的指导价，与实际销售价做比较，如果相差悬殊，那么要注意它极有可能是水货。

2.重视原装配件和附件

笔记本电脑的原装配件往往价格不菲，但考虑到其优秀的品质和上佳的兼容性，许多消费者仍将原装配件作为升级的首选。于是，许多不法商家为牟取暴利，将一些新笔记本的原装内存、原装硬盘等配件换下高价出售，前段时间中关村市场出现的日立7K60笔记本硬盘就是最好的例子（日立7K60是目前性能最高的笔记本硬盘，零售市场极少见到，多为从IBM ThinkPad T40P/T41P等高端笔记本中拆出）。



IBM原装配件上均有相应的FRU标识

原装配件的调换带给消费者的不仅是经济上的损失，还将影响到笔记本电脑的性能、稳定性甚至保修。一般品牌笔记本的原装配件都会有相应的标示（例如IBM ThinkPad笔记本的原装配件上都有FRU号），选购时一定要仔细检查。

许多笔记本厂商常会为产品配上丰富的赠品，如HP的“移动视频大礼包”、华硕的“迷你光电鼠标”等。这类赠品多拥有很好的品质，更重要的是，其价值已包含在购买整机的费用当中，理应归购机者所有。然而许多商家会将赠品私自留下，当作原装配件单独出售，这样不仅损害了消费者利益，还扰乱了厂商的促销政策。因此笔者建议，选购前最好先查询相关产品的广告、海报等，了解最新的促销信息及礼品赠送情况，以免造成不必要的损失。

3.警惕低价笔记本

对于大多数用户来说，低价总是吸引人的，因为谁都希望能花更少的钱买到更好的产品。但“一分钱一分货”原则在绝大多数时候都适用，笔记本电脑也不例外。

电子产品降价一般是因为技术的成熟、生产规模的扩大致使成本降低。例如Intel每过几个月就会宣布降低其CPU的价格，从而带来笔记本电脑的价格下调。然而，并不是每个笔记本厂商都能遵循这样的规律，市场中便有许多低质低价甚至劣质低价的“低价笔记本”。这类笔记本电脑大多采用已淘汰的模具设计，不仅偷工减料，且组装工艺很粗糙，返厂维修可谓家常便饭。至于品牌笔记本所蕴涵的丰富使用舒适度与人性化设计，也是低价笔记本向来“嗤之以鼻”的。对于这样的机型，我们很难分清它到底是工作、娱乐、休闲的好帮手，还是令人头疼的“问题产品”。

物美价廉是每个消费者所期望的，笔者也希望有一天能买到5000元的IBM ThinkPad T系列笔记本。但事物总有其自身的价值规律，当我们一味要求低价的同时，无形中也将产品的品质“要求”了下去，因为厂商只能在获取利润后才能拿出资金来开发更好的产品。相比其他领域，笔记本电脑的利润还算丰厚，但不是人们想象中那么可观。名牌产品高昂的售价中所包含的设计理念、优秀品质及完善的售后服务都需要大量资金来补充，单纯以CPU值多少钱、内存值多少钱这样的简单相加来估算一台产品的总体成本是不科学，也是毫无意义的。一些低质低价产品压榨的并不是厂商的利润，而是产品带给我们的使用感受。

万元级的“迅驰”本本、8000元的Celeron-M机型，都是一台品质优秀的笔记本的合理低价位。一味追求“低价”，只会给厂商带来降质、甚至作假的冲动，也给整个行业带来了恶性循环的弊端，最终受害的还是消费者本身。

产品推荐——本本点将台

好产品自然要拿出来与人分享，来看看我们为大家推荐的相关品牌和机型，相信总有一款适合你。

编者注： 文中均为行货产品报价，仅供参考，不同地区、不同渠道、不同商家的价格可能会有较大差别。这里推荐都是设计、表现较为出色的10000～15000元之间的中档机型，如需了解万元以下的机型，不妨参考本刊2004年第19期硬件栏目“攒机周边动态”中的《9000元价位笔记本导购》。

1.IBM ThinkPad R51



产品型号： R51 1829-CLC
处理器： Pentium-M 1.6GHz
芯片组： Intel 855PM
显示屏： 14.1英寸XGA（1024×768）TFT
内存： 256MB DDR333
硬盘： 40GB（4200r/m）
图形控制器： ATI Mobility RADEON 7500 32MB
光驱： 8×DVD-ROM
网络： 56k Modem、10/100/1000M自适应网卡、802.11b/g无线网络模块
参考价格： 13200元

大气的造型、执着的黑色及"万黑丛中一点红"的小红帽指点杆，这些都是IBM ThinkPad笔记本的象征。

ThinkPad R51依旧采用了IBM经典的黑色外壳，仔细观察，你会发现它与IBM顶级的T42颇有几分相似之处，这种相似包括键盘和端口布局，但R51的外形要稍稍大上一点。这台R51 CLC的配置在ThinkPad家族中仅为中等水准，但ThinkPad历来注重的并非最强劲的性能，它所包含的优秀设计理念、精细的做工及丰富的人性化设计也不是高配置所能替代的。

ThinkPad的使用舒适度向来有口皆碑，尤其是键盘。在这方面，R51键盘的触感平稳、弹性十足，手感非常好，属于偏软的设计。而在快捷键的设计方面，ThinkPad历来是保守的：一个"Access IBM"、3个音量控制键就是R50在这方面的外在表现，但强大的"FN"在各种按键的搭配下能实现绝大多数的功能操作（如无线网卡的开/关、键盘灯的开启等）。

作为一款典型的商用笔记本，IBM独立研发的"Active Protection System"（动态磁盘保护系统）是R51的最大亮点。该系统可在笔记本工作时检测出当前的使用环境，当笔记本处于加速度或无规则颠簸状态时，保护系统便会停止硬盘的读写操作并将磁头复位，这样能避免因碰撞等外力所导致的硬盘损坏，增强了数据的安全性。

R51标配的6芯锂离子电池可令整机连续使用3.5小时左右，选配的高容量9芯电池可获取7.5小时的续航能力，而如果再在光驱插槽中接入Ultra Slim扩展电池，R51的工作时间可达到惊人的9.5小时。

2.惠普Pavilion ZT3000

产品型号： Pavilion ZT3013ap
处理器： Pentium-M 1.5GHz
芯片组： Intel 855PM
显示屏： 15.4英寸WSXGA+（1680×1050）TFT
内存： 256MB DDR266
硬盘： 40GB（4200r/m）
图形控制器： ATI Mobility RADEON 9200 64MB
光驱： Combo
网络： 56k Modem、10/100M自适应网卡、802.11b无线网络模块
参考价格： 15500元

HP Pavilion ZT3000系列是HP并购COMPAQ后推出的15.4英寸宽屏产品，因此在外观上很像COMPAQ X1000。不过ZT3000系列浅蓝色与黑色的主体色调搭配，及屏盖上的HP标志，都明确地告诉人们这是一款HP风格的产品。

ZT3000系列主要定位于需要在笔记本上欣赏影音和玩游戏的家庭及个人用户，它配备了15.4英寸高亮度宽屏（1680×1050的高分辨率），使其显示效果十分出众；此外，HP/COMPAQ笔记本一贯采用的高品质Harman/Kardon音箱，加上Mobility RADEON 9200显卡（64MB显存）、远程遥控器（可控制影片及数码音乐的播放）构建了Pavilion ZT3000强大的多媒体功能，充分体现出娱乐型笔记本的特点。

由于采用了15.4英寸宽屏，3.06kg的庞大身躯令Pavilion ZT3000的便携性稍差，但就整体而言，这仍是一款很值得考虑的娱乐型笔记本。Pavilion ZT3000不仅保持了HP一贯令人满意的做工，同时在细节设计方面也有所进步，并提供了良好的屏幕显示质量和出色的影音游戏性能。最后别忘了，舒适的操作感受也是HP笔记本一贯的作风。

3.索尼VAIO Z1XZC

产品型号： VAIO Z1XZC
处理器： Pentium-M 1.5GHz
芯片组： Intel 855PM
显示屏： 14.1英寸SXGA+（1400×1050）TFT
内存： 256MB DDR333
硬盘： 40GB（4200r/m）
图形控制器： ATI Mobility RADEON 16MB
光驱： Combo
网络： 56k Modem、10/100M自适应网卡、802.11b无线网络模块
参考价格： 14600元

Z1XZC的外观向来是SONY笔记本支持者所追捧的，有不少用户甚至就冲着它的优雅外观而去。它的机身两侧采用了标志性的弧形设计，向前倾斜的机身曲线也令它充满个性，这样的设计不仅使其更加漂亮，且弥补了机身较厚的缺点。事实上也正是由于这种弧形设计，Z1XZC会给操作的用户带来一种错觉——轻薄。此外，Z1XZC还非常巧妙地把无线网络状态指示灯和端口说明安置在弧形机身的左右两侧，再加上光驱面板和PC卡插槽的按键也依照机身的弧度而弯曲，塑造出相当经典的轮廓。

只有上手进行操作，用户才能完全体会到Z1XZC的时尚与现代。银色机身与黑色键盘的色彩反差自然毋需置疑，而工作指示灯的设计则更是独具匠心：首先，其机身右侧的电池和无线网络状态指示灯在开启时分别呈黄色和绿色，用户凭借颜色就可判断出主机的工作状态；其次，Z1XZC的电源插头在通电时会发出绿色的光环（我们在苹果的PowerBook笔记本上也能看到相似的设计），不仅美观，且方便用户了解主机的通电状况；最后值得一提的是硬盘、大小写锁定指示灯，它们被安放在扬声器的金属网罩下，只有亮起时用户才会看到，这样就使Z1XZC的整体看上去更加简洁。

Z1XZC是一款感性、美丽的笔记本，尽管因追求唯美而使综合性不够理想，但考虑到人们的日常应用（如上网、视频处理、音乐娱乐等），Z1XZC足以应付了。让人遗憾的是，作为一款配置如此之高的产品，Z1VCP

仅配备了ATI Mobility RADEON显卡，在3D热潮一浪大过一浪的今天，显得过于落伍。



4.戴尔Inspiron 600m

产品型号： Inspiron 600m L510911
处理器： Intel Dothan Pentium-M 705（1.5GHz）
芯片组： Intel 855PM
显示屏： 14.1英寸XGA（1024×768）TFT
内存： 256MB DDR333
硬盘： 30GB（4200r/m）
图形控制器： 32MB ATI Mobility RADEON 9000
光驱： Combo
网络： 56k Modem、10/100M自适应网卡、802.11b/g无线网络模块
参考价格： 10600元

Inspiron是DELL旗下家用笔记本的系列型号，向来以高性价比著称，而Inspiron 600m则正是目前DELL主打型号。外观上，600m基本延续了其前身Inspiron 500m的设计风格，机身为月光银色，并镶嵌了威尼斯蓝，更显时尚化；同时其2.3kg的"体重"也不会给使用者带来很大的携带负担，美中不足的就是略微厚了些。

在这个价位上，Inspiron 600m的配置相对较高。它采用了Dothan核心的Pentium-M 705处理器、i855PM芯片组、256MB内存、30GB硬盘及Intel PRO 2200 802.11b/g无线网络模块。600m配备的显卡为32MB显存的ATI Mobility RADEON 9000，在3D性能上有较好表现。这对于那些渴望在笔记本上玩游戏，或是对图形处理有一定要求的人群来说，这是非常实用的。

5.东芝Satellite A50



产品型号： Satellite A50 PSA50Q-00S008
处理器： Pentium-M 1.5GHz
芯片组： Intel 855GMe
显示屏： 14.1英寸XGA（1024×768）TFT
内存： 256MB DDR333
硬盘： 40GB（4200r/m）
图形控制器： Intel Extreme Graphics 2
光驱： 8× DVD-ROM
网络： 56k Modem、10/100M自适应网卡、802.11b无线网络模块
参考价格： 10800元

A50是东芝Satellite家族中最新主打型号，在外观上延续了东芝本本一贯大方稳重的风格。与其前作A10相比，A50的外观设计更显沉稳，机身也相对更轻薄。

A50采用了迅驰移动技术，Pentium-M 1.5GHz、855GMe芯片组、内建Intel PRO/2100无线模块，256MB DDR内存、40GB硬盘、集成Intel Extreme Graphics2图形芯片，配备14.1寸液晶屏，提供了Modem、网卡和DVD-ROM光驱。Satellite A50提供了USB 2.0、IEEE 1394、VGA、PCMCIA等常用接口，标配锂电池的续航时间也超过了5小时，同时预装Windows XP操作系统，享受一年保修服务。

Satellite A50配备了SRS音响技术，东芝独有的Touch and Launch技术和Config Free软件也为用户提供了更为人性化和更舒适的使用体验。附带SRS技术的板载声卡可还原模拟环绕声效果，尤其是外接音箱时，其出色的音响效果更加显著。Touch and Launch技术的应用让A50如虎添翼，用户只需轻轻触摸笔记本触摸板四角，系统便会弹出一个精心设计的对话框选项供用户选择，方便用户快速访问相应功能。

6.华硕S5N



产品型号： S5N S5215N-DR
处理器： Pentium-M 1.5GHz
芯片组： Intel 855GMe
显示屏： 12.1英寸XGA（1024×768）TFT
内存： 256MB DDR333
硬盘： 40GB（4200r/m）
图形控制器： Intel Extreme Graphics 2
光驱： Combo（外挂）
网络： 56k Modem、10/100M自适应网卡、802.11b无线网络模块
参考价格： 13500元

熟悉ASUS笔记本电脑的朋友一定会对这款颇有特色的产品记忆犹新，S5N给人的直观感受就是十分轻薄，得益于碳纤维合金材质和UV Coating保护漆的采用，S5N外壳的强度是同等厚度镁铝合金材质的1.2倍，而重量仅为其一半。S5N的机身重量为1.49kg，加上小巧的电源适配器，旅行重量也在2kg以内，携带非常方便。此外，S5N的边角都采用了柔和圆滑的弧型设计而不是棱角分明的传统设计，充分体现了华硕的"圆融"设计理念。

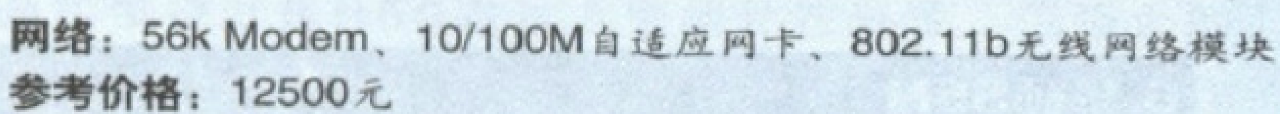
S5N的配置相对均衡，Pentium-M 1.5GHz处理器配合256MB内存及40GB硬盘，在上网、文字处理、DVD视频播放等日常操作中均能提供流畅的运行速度，充分发挥了超薄机的应用特点。值得一提的是，S5N的2个立体声音箱表现非常出色，在超轻薄机型中堪称一流。它附送的随机软件也叫人赞叹，不仅种类繁多，且功能强大。

在使用舒适度方面，华硕一贯优良的液晶屏品质在S5N上得到了延续，无论普通文本还是DVD影视，显示效果都很好；在快速拖动网页时也没有明显的拖影，相应速度属于上乘。此外得益于"ADTD II 华硕动态散热技术"，S5N的发热量控制得很好，长时间

使用后，掌托及硬盘上方都没有明显"热感"，噪声也仅在安静的环境下才能听到，隔音效果出众。

7.明基Joybook 6000

产品型号： Joybook 6000-C01
处理器： Pentium-M 1.4GHz
芯片组： Intel 855GMe
显示屏： 12.1英寸WXGA（1280×768）TFT
内存： 256MB DDR333
硬盘： 40GB（4200r/m）
图形控制器： Intel Extreme Graphics 2
光驱： Combo（外挂、选配）



网络： 56k Modem、10/100M自适应网卡、802.11b无线网络模块
参考价格： 12500元

当你第一眼看见Joybook 6000，就能感受到它的独特个性。Joybook 6000的主体色调为蓝黑两种，机身进行了圆角处理，透露出时尚的金属质感；嵌入在机身顶盖的金属BneQ LOGO不仅显眼，也给蔚蓝色的屏盖作了有力点缀；它的指示灯多为蓝色，透过半透明的机身，隐隐显露，朦胧的蓝色与机身十分和谐。

Joybook 6000是全球第一款采用12.1英寸宽液晶屏的机型，由于16：10的画面比例被各种电影所惯用，再加上带着200流明高亮显示，加强了Joybook 6000的屏幕显示质量，效果表现突出。值得一提的是，Joybook 6000分布在屏幕下方两侧的音箱系统表现不俗，相对其他超轻薄机型而言，这两个小音箱的低音浑厚，中音纯朴。

Joybook 6000是一款典型的娱乐型笔记本，从产品的外观到附带的软件都表现出很特别的个性，这也是它的最大优点；在机身做工方面Joybook 6000也保持了较高水准。如果你想购买一款给人耳目一新感觉的时尚轻薄型笔记本，且对性能的要求不是太高，这款产品将是不错的选择。

8.acer Aspire 2020

产品型号： Aspire 2020
处理器： Pentium-M 1.6GHz
芯片组： Intel 855PM
显示屏： 15.4英寸WXGA（1280×800）TFT
内存： 256MB DDR333
硬盘： 60GB（5400r/m）
图形控制器： ATI Mobility RADEON 9700 128MB
光驱： Combo
网络： 56k Modem、10/100/1000M自适应网卡、802.11b/g无线网络模块
参考价格： 15800元

作为一款宽屏笔记本，Aspire 2020很好地把握了家庭用户的需要。优雅简约的时尚外型由铝合金构成，设计轻薄的同时兼顾高硬度抗耐磨性质。在迅驰平台的宽屏本本中，它的配置较为突出，220nits的高亮屏幕、吸入式Combo驱动器及独特的双系统设计和镜面装饰功能，都能给我们与众不同的感受；性能很强的Mobility RADEON 9700 128MB显卡更是其一大亮点，配合笔记本内建的喇叭，让声音与图像表现同样出色。Aspire 2000采用了双系统设计，允许该机同时预装Windows XP系统和基于Linux的Arcade系统。

无论追求时尚，还是注重实用的家庭用户都能在Aspire 2020上找到自己的兴奋点，尤其是那些喜欢游戏和多媒体应用的用户，更可在宽屏的Aspire 2020上得到乐趣和享受。这是一款设计和定位都非常有针对性的产品，在功能和性能方面处理得相当平衡，外观设计也可圈可点。对于希望用笔记本电脑取代台式机，又希望电脑有一定携带性的用户来说，acer Aspire 2020值得考虑。

编者注： 本栏目近期将推出万元以下家用笔记本电脑的横向评测专题，敬请关注。

（上接65页）

总结——收获良多

因为前期准备充分，升级过程很顺利，最终开销如下表：

配件	Kingston 256MB PC133内存	Kingston 128MB PC133内存	日立Travelstar 80GN 60GB	日立Travelstar 20GN 20GB	总计花费
价格（元）	280	−120（折价给柜台）	910	−300（出售）	770

这次升级的总花费不到800元，硬盘容量提高了两倍，内存容量也增加了50%，运行Photoshop CS等需要调用大内存、大缓冲的软件时速度明显提升。唯一"损失"是由于耗电量增加，机器的电池续航能力略有下降，大约少了10分钟（由于保养较好，我的X22使用近3年后电池仍然能"撑"近3个小时）。

除了筋骨更强健的"本本"，我的收获还包括在这次升级过程中对笔记本电脑配件知识、行情的切实了解。

实战笔记本电脑升级

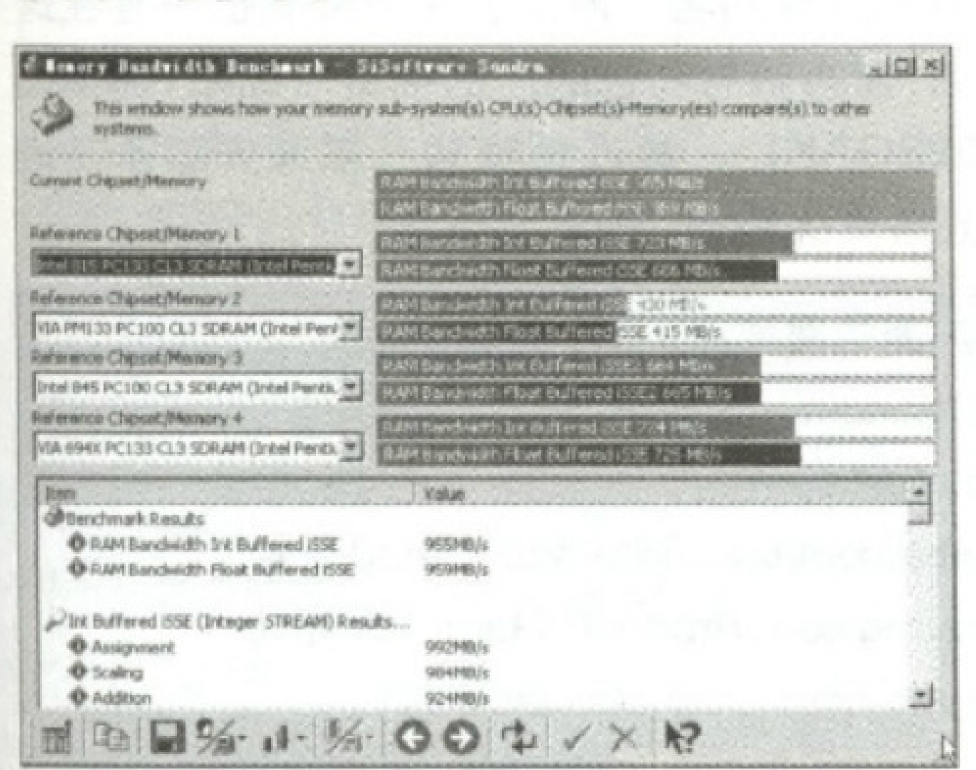
——从一次“本本”升级经历谈起

■北京 程鸿

笔者使用的笔记本电脑是一台Pentium Ⅲ配置的IBM ThinkPad X22，3年来它给我的工作提供了有力支持，给我的生活提供了大量乐趣，且任劳任怨，甭说“罢工”，就连“病假”都没请过一天。但使用至今，在应对日益繁重的“工作”压力时，心爱的X22也有些力不从心了。

于是，怎样给它来次“强筋健骨”的升级，就成了我近期常琢磨的事情——好歹我也是多年的DIY爱好者了，当然要谋定而后动啦。这里将升级的经历和一些小小的经验总结记录下来，希望能对正有迫切需求，但却不知何从下手的读者朋友们有所帮助。

初步分析



在内存带宽测试中，采用i830MP芯片组的X22有不俗表现。

笔记本电脑不像台式机那样有足够的可升级空间，何况X22还是一台全外置的超轻薄12英寸屏机型——它板载128MB的SDRAM，只有一个SO-DIMM扩展槽（我购买时已加装一根128MB内存），配置20GB、4200r/m的IBM 20GN硬盘。现在，我能升级的目标也就在内存和硬盘这两个配件上了。

是加内存还是换硬盘呢？正琢磨着，恰好有位新购买DELL X300（也是12.1英寸屏的超轻薄机型）的好友一次性将内存加到了640MB（板载128MB+512MB单条），整天跟我炫耀，称将磁盘缓冲区设得足够大的话，超轻薄“本本”的性能也直逼台式机。虽然老PⅢ不能与基于P4架构的Pentium-M相比，但想到换硬盘会有重装系统、倒数据的麻烦，我也将升级方案初步定为增加一条512MB内存，使得内存总量达到640MB，同时卖掉原来那根128MB的。

◇**特别提示：** 不论集体采购还是个人选择，大多数人对笔记本电脑配置的关注往往都只停留在CPU频率、屏幕分辨率、内存容量等方面；或许有人会考虑硬盘容量，但对其性能却往往忽视；至于内存是否单条、还有几个扩展槽就更不在意了。

一两年前购买的笔记本电脑配备的硬盘性能往往不高，甚至一些目前走低价路线的“本本”，配置的仍是20GB～30GB的老款4200r/m笔记本硬盘（2.5英寸）。如今，5400r/m乃至7200r/m、9.5mm厚的笔记本硬盘已大量上市，可帮助你的机器获得极大的性能提升。相对而言，给笔记本电脑更换硬盘的操作最简单，所费也不多，这里笔者建议有升级需求的用户应多考虑硬盘。

从铩羽而归到茅塞顿开

某日我帮朋友买数码相机，就顺便进“村”去考察了笔记本内存的行情。不问不知道，一问吓一跳：512MB单条PC133笔记本内存售价普遍在1100元左右，且需要订货。而由于我的X22使用133MHz外频的移动型PⅢ处理器，所以必须配置16片颗粒规格的内存，这样基本上只有Kingston的一款盒装产品可选，至少1400元……

◇**特别提示：** 给笔记本电脑升级内存，兼容性问题一定要重视，首先要考虑机器支持的最大内存容量和最大单条内存容量；其次如果笔记本是使用较早的440BX、815EM、830MP芯片组，那么要尽量选择16片颗粒的内存，而避开8片颗粒规格。如果是升级DDR内存，除频率标

近期笔记本电脑主要配件价格（内存、硬盘）

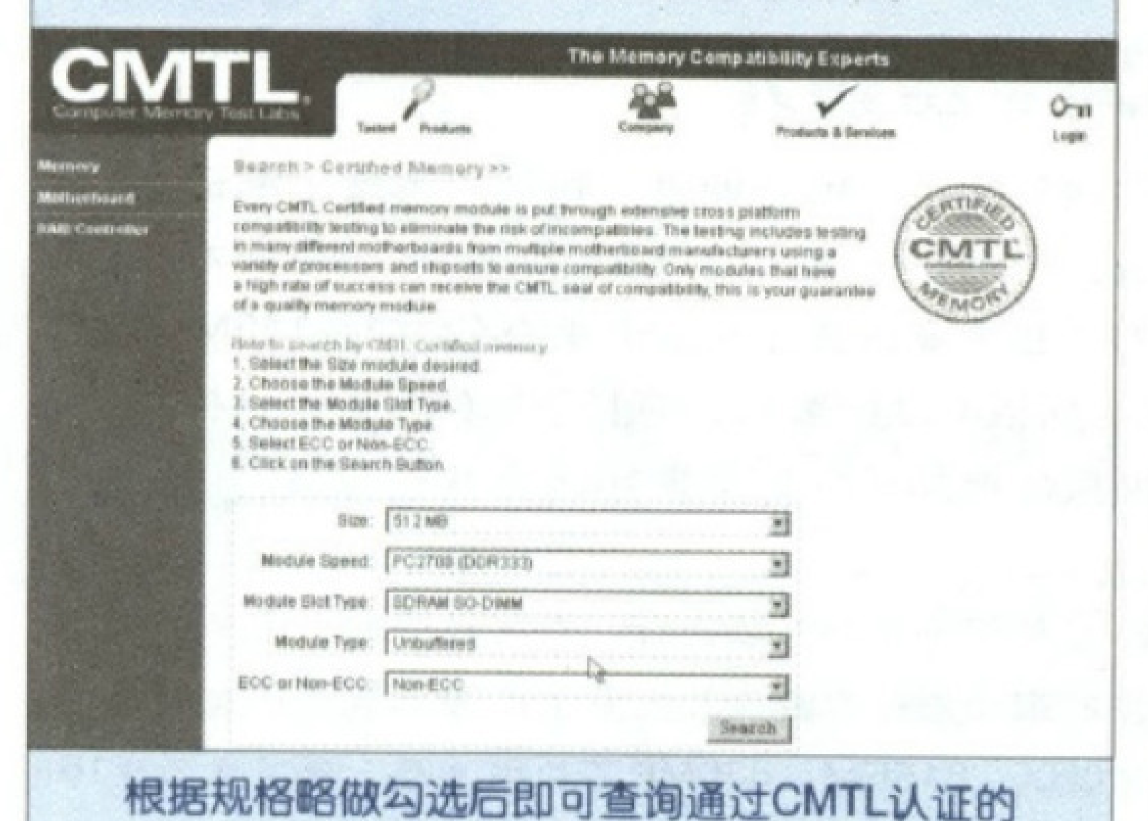
笔记本内存			笔记本硬盘		
品牌	规格	价格（元）	品牌	规格（容量/转速/缓存）	价格（元）
Infineon	256MB DDR333	395	日立	Travelstar7K60 （60GB/7200r/m/8MB）	1750
Infineon	512MB DDR333	830	日立	Travelstar5K80 （80GB/5400r/m/8MB）	1390
Kingston	256MB DDR333	380	日立	Travelstar5K80 （40GB/5400r/m/8MB）	700
Kingston	512MB DDR333	765	日立	Travelstar80GN （40GB/4200r/m/2MB）	590
金邦	256MB PC133 （16颗粒）	360	日立	Travelstar80GN （60GB/4200r/m/8MB）	910
SAMSUNG	256MB PC133 （8颗粒）	380	希捷	Momentus94011A （40GB/5400r/m/2MB）	610
Ramos	256MB DDR333	330	希捷	Momentus94811A （40GB/5400r/m/8MB）	670
Apacer	256MB DDR266	330	三星	MP0402H （40GB/5400r/m/8MB）	690
Apacer	256MB DDR266	340	三星	MP0302H （30GB/5400r/m/8MB）	585
Kingmax	512MB PC133 （8颗粒）	1000	富士通	MHT2080AT （80GB/4200r/m/8MB）	780
现代	128MB PC133 （8颗粒）	210	富士通	MHT2040AH （40GB/5400r/m/8MB）	660
现代	256MB PC133 （16颗粒）	360	东芝	MK8025GAS （80GB/4200r/m/8MB）	730
现代	512MB DDR266	650	东芝	MK6022GAX （60GB/5400r/m/16MB）	1520

准外，还应注意原配内存的CL值设置。另外部分超轻薄笔记本电脑使用了体积更小的Micro-DIMM接口内存，而非常见的SO-DIMM，如索尼SR系列和东芝Porté gé 系列；这种内存一般为双面，正反各两颗芯片，最高容量可达256MB。

常见的笔记本内存品牌有Kingston（金士顿）、Kingmax（胜创）、SAMSUNG（RAmos，即三星）、Infineon（英飞凌）、Apacer（宇瞻）等，直接登录其官方网站可查询相应型号内存的兼容性情况。

Kingston：www.kingston.com
Kingmax：www.kingmax.com
三星内存：www.samsung.com/Products/Semiconductor/DRAM
Apacer内存：www.apacer.com
Infineon内存：www.infineon.com

要获知更多内存的规格和兼容性，可通过www.cmtlabs.com和www.ememory.com（需要注册，但免费）查询。前者操作简捷，可查询常见内存条的主机兼容性情况；后者数据库支持强大，能查到几乎所有内存存储器的细节。



根据规格略做勾选后即可查询通过CMTL认证的内存条的规格。

512MB的内存是买不成了，顺便我也问了其他笔记本电脑配件的价格，回家后又重新开始考虑升级方案：

原配硬盘容量有20GB，我倒不觉得小，但4200r/m、2MB缓存的规格显然已是整个系统的瓶颈；而新一代硬盘不仅转速快、缓存大，且单碟容量也翻倍了，性能要好上不少。内存总量从256MB提升到384MB，或许从测试来看直接带来的性能提升并不会很明显，但现在常驻内存的程序（如诺顿网络特警2004、QQ、MSN Messenger）等都挺占内存空间的，内存大一些必然有所裨益——设大磁盘缓冲也可降低读写硬盘操作的频率。

在“村”里逛的时候，我找了一个专卖笔记本电脑配件的柜台咨询，他们不仅负责新购内存的安装，且换下来的128MB Kingston内存还可折价百余元。这样算下来同时升级内存和硬盘只要1000元左右，换下来的20GB还可装配成移动硬盘使用。

货比5家选硬盘

顾虑到兼容性，我决定选择Kingston的盒装内存，但到底买哪个品牌、哪个型号的笔记本硬盘呢？日立存储（即原IBM的硬盘部门）的Travelstar固然最知名，但富士通和东芝也一直在这个市场占据一席之地，常有很有特色的产品推出（比如16MB超大缓存的东芝MK6022GAX）；最近希捷和三星又先后杀了进来，其产品在价格上略有优势……

主要笔记本硬盘厂商的网址：
富士通： hdd.fujitsu.com
日立： www.hitachigst.com
东芝： www.toshiba.com/taissdd/products/hdd.shtml
三星： www.samsung.com/Products/HardDiskDrive
希捷： www.seagate.com/products/discfamily

最初我也只是从容量、转速、缓存大小等方面来看待笔记本硬盘，但在网上看了一圈评测报告之后，了解到功耗、发热量、噪声等在台式机上相对次要的性能指标，在笔记本电脑中也很重要。比较一番后我决定还是选择日立的Travelstar，目前市面上热销的主要有这么几个系列——我的X22原配的就是20GB的20GN，目前已主要被用来装配移动硬盘了。

从下表参数对照看，5K80系列的内部数据传输率超过20GN一倍有余，以性能论它当然是最佳替代者。但IBM X系列是结构紧凑的超轻薄机型，使用高转速5K80的话，狭小的内部空间恐怕要为散热问题所困，硬盘工作噪声也会很明显；而且

品牌	IBM	日立	日立	日立
型号	20GN	40GNX	5K80—40M9AT00	80GN—80ATMR04
接口	ATA66	ATA100	ATA133	ATA133
转速（r/m）	4200	5400	5400	4200
最大容量	20GB	40GB	80GB	80GB
单碟容量	10GB	20GB	40GB	40GB
缓冲容量	2MB	8MB	8MB	2/8MB
平均寻道	12ms	12ms	12ms	12ms
峰值内部传输率(bits/s)	202M	297M	450M	350M
抗冲击（静止）	800G/1ms	800G/1ms	800G/1ms	800G/1ms
抗冲击（工作）	175G/2ms	200G/2ms	200G/2ms	200G/2ms
厚度	9.5mm	9.5mm	9.5mm	9.5mm

5400r/m硬盘必然也比4200r/m的费电，这对于强调便携性和待机能力的12.1英寸屏机型很不利。最终我选择了60GB的80GN，它价格适中，且比同系列的20/40GB硬盘缓存大得多，性能高了10%左右，堪称最安静、舒适度最佳且综合性能最好的4200r/m笔记本硬盘。

从20GN升级到80GN，磁盘性能甚至能增长逾50%

◇特别提示：更换笔记本硬盘应像作者这样根据自己的机型特点来选择。我们建议使用14英寸屏商务机型的用户多考虑5400r/m的产品，如日立5K80和希捷Momentus。新推出的一些强调豪华多媒体性能的宽屏笔记本，默认配置的甚至是7200r/m的日立Travelstar 7K60或东芝16MB缓存的MKxx22GAX，这些型号也会有少量从OEM渠道流入零售市场，为发烧友所追捧，但价格往往很高。

←富士通MHT2080AT是一款性价比突出的4200r/m高性能笔记本硬盘

↓希捷公布的测试数据说明，在缓存容量相同的情况下，5400r/m笔记本硬盘的实际性能要超越4200r/m产品近30%

5400-RPM ADVANTAGES OVER 4200-RPM

Test (in seconds)*	4200 RPM	5400 RPM	5400 Advantage
WinXP start-up and open WordPad	46.7	35.5	24%
WinXP shut-down	10.7	5.8	47%
170-Mbyte folder copy	51.4	36.2	30%
Open 12-Mbyte Excel file	6.2	3.3	47%
Add 6100 tracks (23-Mbyte) to MusicMatch MP3 library	260.5	187.9	28%
Open 27-Mbyte TIFF in Photoshop	9.9	7.3	27%

* Both drives tested had a 2-MB cache. 5400-RPM results with an 8-MB cache would perform up to 15 percent faster, depending on operating system.

“实战”升级安装

内存和硬盘的目标都圈定之后，周末便直奔电子市场。自称“实战”，但动手操作的可不是我（专营笔记本配件的经销商往往阅“本”无数，实战能力不俗——站柜台的小姑娘除外啊:P）。内存和硬盘都在同一个柜台购买，我“指挥”经销商分两个步骤来完成安装操作。

首先是安装内存（X22的内存扩展槽在底部，安装前先卸下电池），检查无误后开机通电，先在Windows中检查内存容量，然后再用事先预备好的DocMem软盘来启动机器并进行内存检测，十几分钟后就出结果了。虽然检测过程略显繁琐，但可有效避免因兼容问题而可能导致的隐患和纠纷（我事先就和经销商说定，内存只有顺利安装好并检测完兼容性问题后才付款）。


不同笔记本电脑的内存槽位设计不同，操作前应先细读说明书。

接下来就是换硬盘了。市场上笔记本硬盘水货泛滥，且代理体系较为混乱，这也是我放弃日立之外其他品牌的原因之一。在拆开硬盘防静电包装之前，我仔细核查了上面的代理商防伪标签，确定其为“利集”公司代理的行货。

◇特别提示：DocMem是最常用的内存检测软件，有两种检测模式：Burn-in Test和Quick Test。建议选择Burn-in Test，这样会对内存进行反复的多轮测试。当DocMem检测到内存出现错误时，会将错误的内存地址显示出来，同时利用笔记本的PC喇叭进行报警。这一软件可从www.simmtester.com下载最新中文版。

◇特别提示：目前日立硬盘在国内有4家代理商，联系方式如下：

展基国际：010-68467084，www.acer.com.cn

利集（原环亚）：010-82637080/1/2/3/4
www.digilandchina.com

威建：010-62109288，www.weikeng.com

新资源：010—88096459，www.cms.com.hk

目前国内正规渠道的日立硬盘都应该是这4家代理，所以采购前我们就可问销售商“拿的是哪家的货”，并可拨打相应代理商的服务电话来查验序列号。另外，日立硬盘的新加坡公司还提供了一个免费服务电话：108006500226（周一到周五，AM 9:00～PM 5:30），拨通后同样可查询硬盘货源，获得咨询服务。

（下转62页）



市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

市场动态与产品热点

CPU

国庆黄金周的影响逐渐远去，配件市场也渐渐恢复了平静，由于淡季到来导致竞争加剧，大部分产品的价格开始下跌。CPU方面，Intel的波动比较明显，10月中旬Intel处理器整体下跌，出现了几款性价比非常突出的产品，如盒装P4 2.4C只有1180元。就当我们以为这种状态会持续下去时，CPU价格在10月中下旬忽然又出现回升。而据国外的消息，国际市场中Intel和AMD处理器的价格都已大跌，11月份会反应到国内市场中来。

值得关注的是，Intel的P4EE 3.4GHz（带2MB三级缓存的P4至尊版）也出现在“村里”，其价格令人咋舌：国外的零售价格是999，不是人民币，是美元！目前中关村只出现了两三片，经销商报出的捆绑Intel原装915主板的价格超过万元，看来只有一些极端发烧的骨灰级DIY玩家才买得起。

而AMD的Athlon XP 2500+（Barton核心）这款昔日的性价比之王，曾令许多超频Fans为之疯狂。自从停产之后，市场中已很难觅到它的踪影，目前其价格已狂涨到720元左右，且只有个别柜台有货。据经销商介绍，一些相距数千公里的外地客户为买到这块处理器，居然会打电话要求发特快专递送货，由此可见“超频王”的魔力了，但停产的产品是卖一块少一块，有需要的朋友得抓紧时间。

内存与硬盘

国庆节期间内存价位达到峰值，随后就出现了下滑。相对来说，现代颗粒散装条的波动较大，而品牌内存稍微稳定一些。目前，现代256MB DDR333已在300元以下，虽说价位还是偏高，但跌入合理价位只是时间问题。而主流的品牌256MB DDR产品，价位基本保持在300元以上。11月份金士顿、Kingmax等品牌的256MB DDR内存会逐渐接近300元。

和CPU、内存相比，硬盘产品在黄金周内价格非常平稳，整体上本来已处于低位的价格并没有出现波动，而之后不久就出现了崩盘：希捷80GB跌破500元大关，目前只有490元，极具性价比；大容量产品的跌幅更大，主流120GB硬盘只有600元出头；笔记本硬盘跌幅也比较大，日立20GB（4200r/m）已跌至520元。

主板与显卡

最近各主板厂商纷纷推出了促销措施，个别品牌的915主板已卖到899元，而这一低价位也在不断被刷新，915系列主板（特别是采用传统DDR内存的型号）取代865/875系列只是时间问题。AMD平台方面价格基本维持原样，在新的nForce4和K8T890芯片组产品大面积上市前，价格还会稳定一段时间。

显卡方面，PCI-E接口产品越来越多，性价比不错的GeForce 6600 GT也已上市，最低价格仅有1699元；而ATI已上市的PCI-E显卡仅有X600系列，性能和价格都处于下风，我们只能期待即将上市的RADEON X700系列有更好表现（但有消息表明其初期价位将在2400～2600元之间，大大超过了6600 GT）。在AGP显卡方面，6800 LE已开始供货DIY市场，而X800 SE也开始面向大众；未来性价比较高的产品，很可能就是加桥接芯片转为AGP 8×接口的6600 GT；在中低端依旧是R9550和FX5700的地盘，前者多在500～600元之间，而后者在700～800元之间。

光存储

DVD刻录机是现在的最大热门，价格的巨幅下调是其受到青睐的主要原因。目前双4×DVD刻录机的最低价格已到了399元，而双8×产品的最低价格为499元，双16×产品的价格为599元，可谓全面崩盘，相信在未来很长时间内不会有太大波动。值得关注的是，浦科特（Plextor）的双4×DVD刻录机目前价格为499元，作为全球知名的、以刻录品质好著称的光存储品牌，这个价位已算是比较实惠了。

显示器

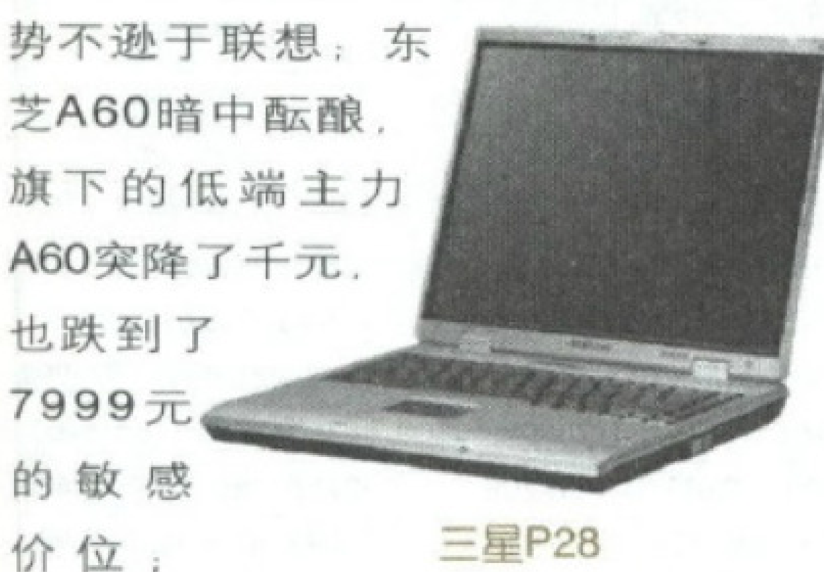
随着液晶面板的供货得到缓解，价格也一降再降，17英寸液晶目前最低价格为2300多元，而这个价格很有可能还会被突破，17英寸产品

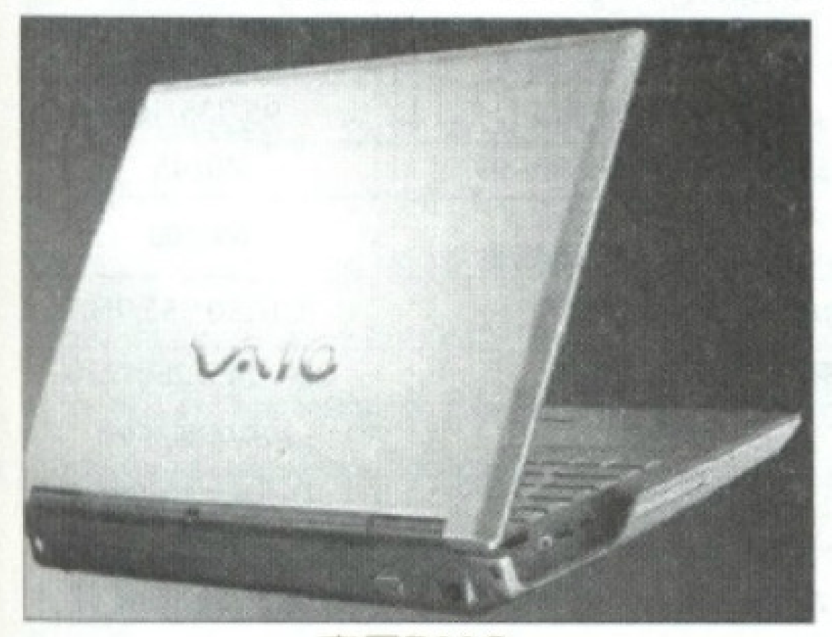
跌入2000元以内不再是遥不可及。15英寸液晶也已跌入2000元大关，未来调价空间已比较小了。17英寸的飞利浦170B5已跌入3000元大关（2999元），它拥有16ms响应时间，对比度和亮度分别达到450：1和250cd/m²，并提供了DVI和VGA双输入接口，具有较高的性价比。

笔记本电脑

近期市场热点在低端机型上面，让人欣慰的是，低端市场不再是二三线品牌的专利，几家大品牌纷纷按捺不住加入战局，其中不乏如惠普、东芝、宏基及华硕等。先发制人的是联想旭日150，它以6999元的超低价位在市场中引起轩然大波；惠普随后赶到，7999元的B2022隆重登场，声势不逊于联想；东芝A60暗中酝酿，旗下的低端主力A60突降了千元，也跌到了7999元的敏感价位；华硕则把旗下一款带摄像头的低端机型A3414C-DR进行调价，8288元的特价也很受视频爱好者的青睐。这几款产品是目前低端市场较火热的机型，相同点是都采用了赛扬或迅驰套件的处理器，基本配置差别不大，但配备了Combo又带摄像头的仅有华硕的A3414C-DR。


华硕A3414C-DR


三星P28



索尼B88C

中端市场方面，三星P28一路狂跌，拥有Dothan处理器、DVD刻录机、独立显卡三大卖点，目前价位为10400元，性价比很高。索尼也一反常态地推出了全新的针对中低端市场的B系列笔记本，采用了镁合金机身的B88C和B55C价格分别为12888和10888元，颇为吸引眼球。相对来说，高端笔记本市场则显得有些风平浪静。

数码产品

数码相机方面，800万像素战团再添一悍将，这就是尼康最新的CP8400，它采用2/3英寸CCD和尼克尔3.5倍光学变焦ED镜头，广角端焦距是目前消费级DC中最小的，相当于传统35mm相机的24mm，在拍摄风光、建筑等题材照片的时候广角优势非常明显。这款相机目前价位还有些偏高，在6500元左右，建议看上它的朋友再等待一段时间。DSC-P100这款500万像素的DC可以说是索尼最具性价比的一款产品，经过国庆节前的降价，目前它已跌破3000元，作为一般家用还是很不错的。

手机市场方面，"十一"前后的中秋加国庆两个节日将手机市场推向新的高潮，各大厂商都借助黄金周的声势，不论刚上市的新机型还是即将退隐的老款机型都绞尽脑汁，降价的降价，促销的促销，整个手机市场精彩纷呈，节后的市场异常吸引人。


多普达565

手机功能日益智能化，号称全球最小的Smartphone智能手机多普达565登场，商家报出4080元的价格，也并没有让大家感觉特别高不可攀。同时，联想的新智能手机ET280也秘密潜入，功能强大、个性外型的ET280虽以6590元高价上市，但相信通过ET180的热销，这款联想的秘密武器一样会受到大家的关注。此外，MOTO旗舰手机A780以8000多元的价格震撼登陆；明基的多款时尚手机前不久也齐齐登场，M300、A500、680C和668C已然登陆北京市场。值得关注的还有索爱K508c登场，这款典型的索爱娱乐手机以2680元的价格引起众多手机迷的关注。CDMA方面，配备200万像素摄像头的LG C910登陆中关村，200万像素拍照手机的出现，也意味着百万像素产品价格战即将拉开帷幕。


联想ET280

火热的市场中也时常出现不冷不热的降价：西门子SX1大降500元，2800元的价格凸现出较高的性价比；松下的G70小巧女人机更是不声不响打对折，现在报价居然不到900元；索爱最近动作频繁，低端T238跌破1000（960元），中端的Z608也跌破2000大关。

MOTO旗舰手机A780

MP3播放器市场的竞争越来越激烈，虽然还有不少朋友会关注品牌、音质，但面临二三百元的产品（128MB甚至256MB容量）的诱惑，价格无疑成为更多人选购时考虑的首要因素。对于愈演愈烈的价格战，一线厂商也受到很大压力，纷纷调整其产品价格。创新和iRiver的产品价格频频调整，其他诸多品牌也都对旗下的MP3播放器进行大幅度调价，尤其以三星MP3最为突出，其全线产品均有调整，降幅非常大，对三星MP3播放器感兴趣的朋友不妨关注一下最新动态。

驱动热报

1 NVIDIA：NVIDIA GeForce/GeForce2/3/4/FX/GeForce6系列芯片显卡最新ForceWare驱动66.81 WHQL版For Win2000/XP（2004年10月21日发布），通过了微软WHQL认证，在视频、桌面管理器和控制面板程序做了大量改进，并修正了一些游戏和应用程序中的bug，推荐GeForce FX/GeForce6系列芯片显卡的用户更新。

2 ATI：ATI RADEON 7XXX/8XXX/9XXX/X300/X600/X700/X800系列显卡最新催化剂驱动4.10-8.062-6.14.10.6483官方正式版For Win2000/XP（2004年10月15日发布），增加了对X700显卡的支持，增加了CATALYST AI优化功能，从RADEON 9500到X300/X600/X800系列均有不同程度的性能提升，并修正了许多游戏中的bug，推荐使用相关显卡的朋友升级驱动

3 S3：S3 DeltaChrome系列显示芯片最新驱动6.14.10.1756-15.11.06.j WHQL版For Win2000/XP（2004年10月18日发布），该驱动主要增强对HDTV功能的支持，并进一步提高了最新DX9.0游戏兼容性，在游戏实际表现方面有5%左右提升，推荐使用DeltaChrome显卡的用户更新。

硬件工具速递

1 nTune Pro：nTune Pro工具2.00.17.05多语言版For Win2000/XP（2004年10月21日发布），支持采用nForce/nForce2/3/4芯片组的系统。这是NVIDIA自己推出的系统调节工具，针对采用其芯片组的主板提供了基准性能测试、性能（频率）调节、升级BIOS、系统监控及管理定制等4大功能，并能在Windows下调节BIOS中的一些功能，

2 CrystalCPUID：CrystalCPUID 4.0.0.213版For Win9X/Me/NT4/2000/XP（2004年10月20日发布）处理器信息检测超频工具，支持几乎所有类型的处理器检测，包括Intel、AMD、Transmeta和VIA/IDT/Cryix全系列处理器。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2004年10月25日）。

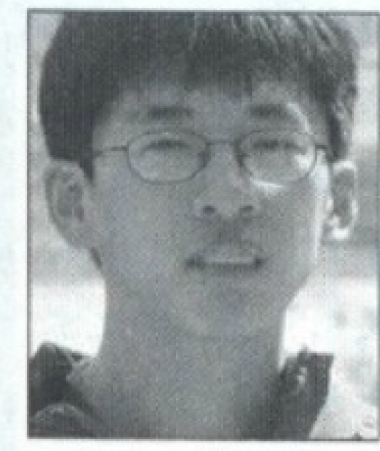


中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	2.0G/2.8C（散装478针）	915/895
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C GHz（盒装）	缺货/1580
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.8/2.0/2.4GHz	300/380/490/545
	AMD Sempron（盒装）	2400+/2500+/2600+/3100+	500/600/660/1080
	AMD Sempron（散装）	2200+/2300+/	360/缺货
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	185/300
	现代	DDR266 128/256MB	160/295
	Kingmax	DDR333 256/512MB	340/675
	宇瞻	DDR400 256/512MB	325/635
	金士顿	DDR333 256/512MB	345/680
IDE硬盘	迈拓 金钻9代3年盒装	80/120GB	535/675
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	470/525/665
	西部数据	2000JB/2500JB	910/1380
	希捷 酷鱼7200.7	40/80/120GB	425/490/620
	日立	7K250 2MB版 80/120/160GB	490/630/695
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	520/555/590
主板	华硕	P4GD1（915P）/P4PE2-X（845PE）	1425/500
	微星	865PE Neo2-PLS（865PE）/845PE Neo-L（845PE）	760/530
	技嘉	8IPE1000-G（865PE）/7N400-L（nForce2）	750/580
	升技	IS-10（865G）/NF7（nForce2）	720/560
	捷波	J-865PA（865PE）/J-915PDAP（915P）	599/966
	昂达	915PN（915P）/NK7U（nForce2）	890/560
	盈通	Y865PE/YNF3-250（nForce3-250）	599/777
	硕泰克	85DR3-C（845PE）/KT600-C1（KT600）	500/399
	七彩虹	C.K8T800飞龙战士/C.KT600-R	770/490
	华擎	P4I48（848P）/K7VM4（KM400）	440/395
显卡	华硕	Extreme AX600PRO-TD 128MB（X600 PRO）	1780
	微星	RX9550-TD128/RX9550SE-TD128	599/699
	艾尔莎	980SE 128MB/960FX PRO+（R9600 Pro）	1090/990
	旌宇	擒雷者FX5200U白金版/FX5700超级白金版	560/890
	昂达	雷霆9955（R9550 128MB）/8955XT（R9550 64MB）	599/499
	七彩虹	天行6800LE CH版/镭风9250 128MB	1990/440
	盈通	R9800 SE 128MB/G5700 LE	999/649
	捷波	魔力5200白金版/魔力5700 LE白金版	490/670
显示器	三星LCD	152X/510T/710V/710N	2680/2680/2880/3280
	三星纯平	763HZ/763MB/793MB/795MB	998/1150/1160/1260
	飞利浦LCD	150S5/150C5/170S5/170B5	2399/2599/2999/2999
	飞利浦纯平	107T6/107C5/109P4/202P4	1150/1220/2700/5400
	LG LCD	L1515S/L1530S/L1715S/L1720B	2288/2499/2580/3480
	LG纯平	T710S/F720B/T710pH/T910B	998/1098/1205/1999
	优派LCD	VE155S/VE510S/VE710S/VG710b	2759/2499/2950/3499
	优派纯平	E70f/E70f+/G71F+sb/G90f+	920/1080/1450/2050
	明基LCD	FP537S/FP556s/FP737/FP783	2299/2399/2599/3999
	明基纯平	A770 PLUS/K771/992P	999/1399/1999
音箱	漫步者	R1900T Ⅲ/R1900T Ⅱ/X500	560/350/310
	轻骑兵	C3700/V23/B2288	210/665/125
	冲击波	SC-2103/SB-2000/SC-2107	165/375/180
散热器	Thermaltake（TT）	火山7X/火山10A/火星5	95/135/160
	Cooler Master	DI4-6H53B-99/DI4-7H53B-99	40/45
	AVC	Z090Z96（银骑士）/Z090Z45（112C86）狂风战士	69/100
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	150/150/155/150
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	250/245/250/250
	台电DVD刻录机	双4X/8X/16X	399/499/599
	浦科特DVD刻录机	双4X/8X	499/699

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2004年10月25日。

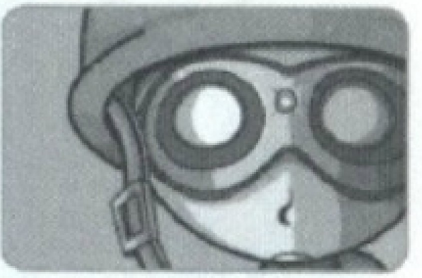
表情是这么做的！

■本刊记者 ACJ


Rokey 真人像

自我介绍

大家好，我是Rokey，来自中国北京，目前在广州一家网络公司任GUI设计师。一般我画图标或插画都很喜欢用Adobe Illustrator，我很喜欢矢量的感觉。


Rokey 自画像

某日，笔者在网上看到一组很棒的网易泡泡表情。下载的提供者说，这组表情是Rokey做的，其语气好像Rokey在业内已经小有名气，但Rokey到底何许人也？笔者来到他的主页www.rokey.net，并联系上了他。

我们最初的交谈竟是从其主页中满屏的英文开始。"一方面，我网站的很多访问者都是国外的朋友，另一方面也是督促自己英语不能放下。"Rokey轻松地说道。在感叹Rokey学习精神的同时，笔者也心生疑虑，莫非Rokey在国外也是声名赫赫？笔者登录www.alexa.com上查看了Rokey主页的排名后，开了个玩笑："现在很多个人网站如hao123、手机之家等都被高价收购了，你有没有这方面的考虑呢？""从来没有考虑过，这主要是我的个人展示页面，现在Alexa排名基本上维持在10万～12万左右，每天保持上千人的流量。"Rokey倒是很谦虚，不过他向我透露了一个小秘密，"之前有一天，我看到网站的Alexa排名到了20 000，把我吓了一跳。"这话倒是把笔者吓了一跳，个人网站的排名在无意中竟然攀升到20 000？Rokey自我介绍中提到他是"一家网络公司的GUI设计师"，这家网络公司到底是……？

Rokey： 我现在是网易公司泡泡组的GUI设计师，现在基本上负责网易泡泡所有的图标和表情设计。

记者： 我了解到你出来工作有一年多了，刚毕业就到网易的吗？

Rokey： 不是，原来我一直任金山公司的GUI设计师，后来到网易也是朋友介绍的，我当时觉得是一个发展的机会，而且丁磊也很重视这块（在后来和他的接触中也感觉到了这一点），加上我一直在北京，很想出去看看，开阔一下眼界，所以就决定出来了。

记者： 能说说你在学校的学习和实习情况吗？

Rokey： 在学校我学的是广告设计专业，从事广告设计也是从小的一个想法，所以在校期间经常去国外网站下载一些图标和漂亮的Windows Theme。后来大三的实习使我对GUI设计又产生了兴趣，我觉得实习对我帮助很大，不仅经理人比较好，教给我很多东西，很重要的一点是我通过实习已经能熟练使用AI（Adobe Illustrator），这也是我现在工作的主要工具。

记者： 表情是如何设计的，做这么一套得花多少时间呢？

Rokey： 设计过程大致上是先画图再上色，而AI和Photoshop用得最多。我来到网易后，共设计了3套表情，每套30个左右，一套大概要5天就可以完成了。

记者： 到网易公司这么久，给你印象最深的是什么事情？

Rokey： 在由Stardock公司主办的GUI Olympic 2004上，我获得了全场大奖，这给我的印象最深刻，当时我非常兴奋，毕竟Stardock是这个行业的领导者，而这个比赛在国外也颇有名气。

记者： 难怪有很多朋友光顾你的网站，这些应该有很大影响吧？

Rokey： 应该算吧，前两天还有一个葡萄牙的IT杂志Bits & Bytes对我进行了简短的英文采访（http://www.rokey.net/v2/News_Show.asp?ArticleID=158），我一个在葡萄牙的朋友说这本杂志在葡萄牙的IT杂志中应该算是第一名。开始我还没在意，后来我通过后台的IP库发现很多葡萄牙人访问了我的网站。

记者： 我看到你在网站上留下了E-mail地址，那联系你的人多吗？都是些什么人呢？

Rokey： 联系我的人不少，基本上50%的人想让我帮着做设计，另外的人会和我切磋技术或者随便聊聊，呵呵。

记者： 都说做IT这行比较枯燥，你觉得怎么样？

Rokey： 有时候是感觉比较枯燥，但很多时候还是不错的，在这个行业我认识不少朋友，比如QQ、UC和SQ的GUI设计师，我们在工作以外都是很好的朋友，可以说朋友遍布各公司啦！

记者： 既然你和其他聊天软件的GUI设计师这么熟，那你对当前聊天软件中的表情设计怎么看？

Rokey： 当前聊天软件的表情设计基本都是中规中矩，但也比较符合各软件所面向的消费群特点，比如MSN商务性比较强；QQ娱乐性较强，所以颜色鲜艳、种类繁多。但我觉得真正有创意的表情是广泛流传在论坛的那些表情符号（包括国内猫扑，国外的deviantart、Gfxoasis等），但它们缺少表现空间，可能会受到大小约束。所以在设计泡泡表情时，我取长补短地绘制了100 × 100的大表情，结果还是很受欢迎的。

在和Rokey交谈的过程中，我可以明显地感觉到他的自信，而Rokey也相信自己今后的作品会比现在更出色。"因为我觉得我每天都在进步！""我设计的东西都要对得起我的名字"，Rokey最后说道，"我一直认为Design is pleasure！"是的，对Rokey来说，Design is pleasure. As for me, edit is pleasure！



编者按： 不可否认，搜索，已经渗透到了我们生活的各个方面。小编在这期栏目中专门请来了微软中国研究院专门研究中文搜索引擎的研究员陈华（本刊2004年18期网络时代栏目有介绍），他不仅给我们带来了深入浅出的前沿技术介绍，还为我们网站优化提供了不少方法，如果你对这些都不感兴趣，那一起来看看未来搜索引擎的模样吧！

搜索，无处不在！

■北京 陈华

最近几年，搜索引擎蓬勃发展，国内的搜索引擎竞争更是进入白热化阶段。百度于今年6月16日宣布获得了Google千万美元的投资，Yahoo!中国则在6月21日推出了基于Yahoo!YST技术的"一搜"中文搜索引擎，搜狐紧接着在8月3日推出自称"第三代"搜索引擎的"搜狗"搜索，Google也在9月10日推出中文新闻搜索挑战各大门户网站，一时之间，国内形成了Google、百度、一搜（3721）、中搜、搜狗强强争霸的局面。而在国外，Yahoo!在年初弃用Google而采用了自己开发的新搜索引擎，微软于7月公布了全新MSN Search的预览版，8月18日Google股票在纳斯达克的成功上市，使得搜索引擎的竞争更加激烈，搜索引擎毫无疑问已经成为IT界当前最热门的话题之一。本文将联系当前热点，介绍**搜索引擎的发展历史和现状**、讲述其检索原理和**提高网站排名的办法**，并试图探讨当前学术界与工业界尚在研究的未来搜索引擎技术与形式。

一、历史，时间见证的速度

1990年以前，世界上没有搜索引擎。

1990年，由美国蒙特利尔大学学生Alan Emtage发明的Archie可算是现代意义搜索引擎的祖先。虽然当时WWW网还未出现，但使用FTP服务器存放的文件已经非常多，大量文件散布在各个分散的FTP服务器中，查询起来非常不便，Alan Emtage发明的Archie系统实现了以文件名来查找文件，基本解决了这一难题。在Archie之后，网络上出现了Gopher查询工具。Gopher是基于文本菜单驱动的Internet信息查询工具，在一级一级的菜单导引下，对Internet网上的远程机信息系统进行实时访问。

WWW网的出现促使了现代搜索引擎的诞生。**1994年4月**，斯坦福大学的两名博士生David Filo和美籍华人杨致远创办了一个超级目录索引网站Yahoo!（http://www.yahoo.com），它对收录的网站链接提供了简单的数据库搜索，实际上是一个可搜索的目录，它的出现使网页搜索效率得到明显提高。但因为Yahoo!的数据是手工输入的，所以不能被归为真正意义的搜索引擎（Yahoo!以后陆续使用了Altavista、Inktomi、Google提供的搜索引擎服务）。Yahoo!的成功，使得搜索引擎的概念深入人心，从此搜索引擎进入了高速发展时期。我们把Yahoo!这种人工管理的搜索引擎称为第一代搜索引擎，国内模仿Yahoo!起家的搜狐也属于这类搜索引擎。

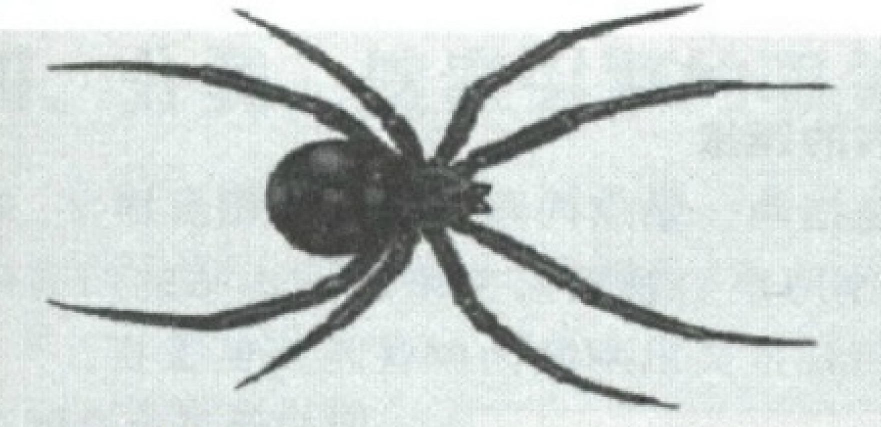
最早的具有现代意义的搜索引擎出现于**1994年7月**。当时Michael Mauldin将蜘蛛程序接入到其索引程序中，创建了Lycos（http://www.lycos.com）。Lycos含有了现代意义搜索引擎的全部特征，包括使用蜘蛛程序抓取网页、采用倒排文件建立索引、提供相关度排序、在搜索结果中提供网页自动摘要等。因而我们也称Lycos是第二代搜索引擎。

1995年底，具有大量创新功能的DEC AltaVista（http://www.altavista.com）出现，使第二代搜索引擎进一步成熟。AltaVista是第一个支持自然语言搜索的搜索引擎（支持整句查询而不仅仅单个关键字的查询），第一个实现高级搜索语法的搜索引擎（如AND、OR、NOT等），第一个支持用户自己向网页索引库提交或删除URL，并能在24小时内上线的搜索引擎。

但在第二代搜索引擎中最成功、最有影响力的还是**1998年**问世的Google（http://www.google.com）。Google来源于斯坦福大学博士生布林和佩奇的一个小项目BackRub。此二人于1997年底实现了BackRub的演示程序并注册Google域名。在Google之前，搜索引擎业界对搜索结果排序的理解是：某个关键词在一个文档中出现的频率越高，该文档在搜索结果中的排列位置就越显著。但Google创造了著名的PageRank算法：决定文档在搜索结果中排列位置的因素是一个文档在其他网页中出现的频率和这些网页的可信度，网页在受众中的知名度和质量是决定性因素。因为这种创新，使得Google的搜索准确性远高于对手，同时Google在动态摘要、网页快照、多文档格式支持、简洁用户界面等功能上的革新，使得Google深受用户的欢迎。2000年Google数据库升级后，借着被Yahoo!选作搜索引擎的东风，Google一飞冲天，成为搜索引擎的全球霸主，占有全球35%以上的搜索引擎市场。

二、技术，各具特色的优势

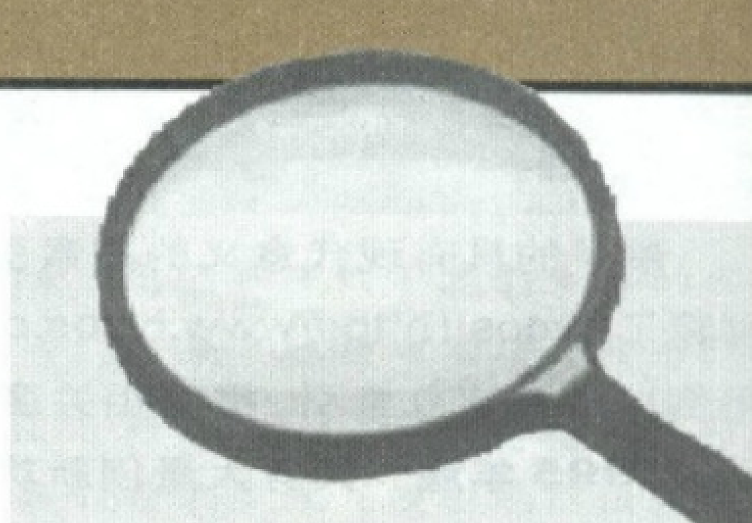
虽然搜索引擎有很多种，但都是由搜集器、索引器和检索器组成，通过这3个功能模块实现了对互联网上无数网页和数据的关键字快速检索服务。搜集器顺着网页的链接收集了互联网上的各种网页与数据，并存储到系统中；索引器分析已经存储在系统中的网页信息，为海量网页创建快速检索索引，并计算每个网页的权值和网页中每个词的权值；检索器则利用快速索引提供关键字检索服务，并按综合权值排序输出检索结果。



搜集器：也称为机器人（robot）或爬虫（Spider），它的功能是在互联网中漫游，发现和搜集信息并存储到系统中。搜集器基于这样一个假设：互联网上的大部分网页是互相链接的，顺着这些链接就可以走遍整个互联网。搜集器日夜不停地运行，它从一个起始网页地址集合（例如Yahoo!、新浪等著名网站、一些指定的域名或IP集合）开始，分析这些网页的内容，顺着这些网页中的超链接，以宽度优先、深度优先或启发式方式进入其他的未访问过的网页。搜集器把它发现的所有网页存储到系统中，对新发现的网页重复以上过程循环地在互联网中发现新信息。一个优秀的搜集器程序每天可以收集上百万个网页。在一些大型的搜索引擎系统中，搜集器采用分布式并行计算技术，数十台或上百台搜集器同时运行以提高信息发现和更新的速度。例如Google就采用数百台搜集器实现了15天内重新搜集全球30亿网页的能力。

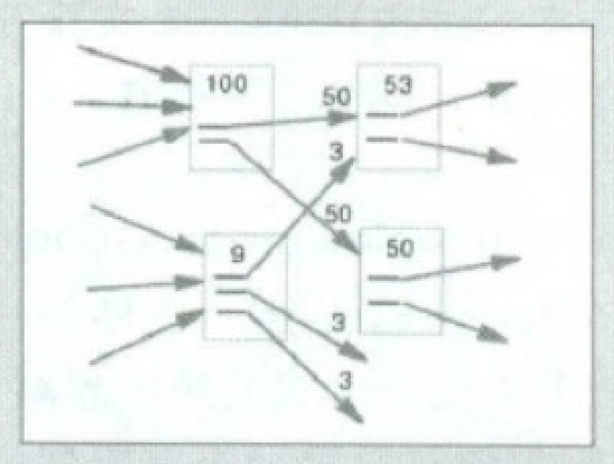
索引器：索引器的功能是为搜集器收集的海量网页建立可以快速检索的索引。在搜索引擎中，最常使用效果最好的索引就是倒排表索引（也称为倒排文件）。倒排表的概念并不复杂，我们把含有某个词的所有文档集合称为这个词的倒排表。索引器分析所有已经由搜集器收集的网页，把所有网页根据它所包含的词分放到各个词的倒排表中。这样，搜索引擎就可以直接从用户输入的检索词对应的倒排表中获得含有这个检索词的所有文档，从而立即输出检索结果。采用倒排表的搜索引擎速度非常快，即使在上千万网页中检索一个词，也可以在几百毫秒内获得检索结果。由于索引占用的空间非常巨大，Google还采用了称为“fancy lists”的索引技术，它把网页级别（PageRank值）比较高的少量网页单独建立较小的索引，如果检索时在小索引中就找到了足够的检索结果（Google最多只返回1000个检索结果，超过1000个结果时其结果总数是估算的而不是精确的），就无需再到大的索引中进行检索，由此提高了检索的速度。

为了对检索结果进行排序，索引器根据网页的信息（包括网页所在URL、编码类型、页面内容包含的关键词、关键词位置、生成时间、大小、链入链接的文字等），根据一定的相关度算法进行大量复杂计算，计算并存储每个词在每个网页中的相关度权值。同时，索引器还要计算并存储每个网页在整个互联网上的网页级别。Google的PageRank和百度的超链分析技术都是计算网页级别的算法。以PageRank为例，我们看看网页级别是怎么计算的。



PageRank公式： 网页A的级别=(1-系数)+系数×(网页1的级别÷网页1链出个数+网页2的级别÷网页2链出个数+……+网页N的级别÷网页N链出个数)

由公式可以得出3个结论（网页1、网页2……网页N，都是指向网页A的网页）：



①指向A的网页越多，A的级别越高。即N的数目越大，累积的A的网页级别越高。

②指向A的网页，其网页级别越高，A的级别也越高。

③链接指向A的网页，其链出的个数越多，A的级别越低。

除PageRank外，Google还采用了HillTop技术，这项技术的要点就是：具有相关内容的网页间的链接要比内容无关的网页间的链接权值更大，例如两个网页都含有“笔记本”这个词，且都出现了多次，则两个网页之间的链接对对方网页的PageRank产生的加权就更多。HillTop的出现有力地防止了通过增加无效链接来提高PageRank值的作弊方法，使得网页排序更具公平性。

检索器： 当用户输入关键词搜索后，由检索器从网页倒排索引中找到符合该关键词的所有相关网页。因为所有相关网页针对该关键词的相关度早已算好，所以只需按照现成的相关度数值排序，相关度越高，排名越靠前。最后，由页面生成系统将搜索结果的链接地址和页面内容摘要等内容组织起来返回给用户。

三、优化，提高排名的关键

互联网上网页数量非常庞大，一般搜索结果都在10万条以上，任何一个网站或网页拥有者都希望自己的网站或网页在这10万条结果中受人注目，但如何才能让搜索引擎收录它且让更多的人关注它呢？我们必须采用一些方法来优化网站排名（称为SEO，Search Engine Optimization）。

优化网站排名前必须为你的网站选定一批跟内容相关的关键词，这些关键词可以是网站的域名、名称、特点等。关键词不宜太多，10个以内最好，尽量选择可能被人检索的常见词汇。

1.优化网站内的网页

网站内的网页优化非常重要，搜索引擎在计算每个词在每个网页中的权值时，通常考虑的就是这个词的出现频率、位置、字体的大小以及是否粗体等。我们可按如下办法优化各个单独的网页。

1)确保每个网页的标题（<title></title>字段）都包含了本页的内容主题和网站名称，绝对不能留空，因为搜索引擎在整个网页中对标题上的词给予的权值最高。同时在检索结果中，显示给用户的首先也就是网页的标题。因而标题上一定要包含这个页面尽可能多的主题关键词，而在每个页面标题上加上网站名称，可使得网站名称本身在搜索引擎上的权值上升，以提高整个网站的排名。

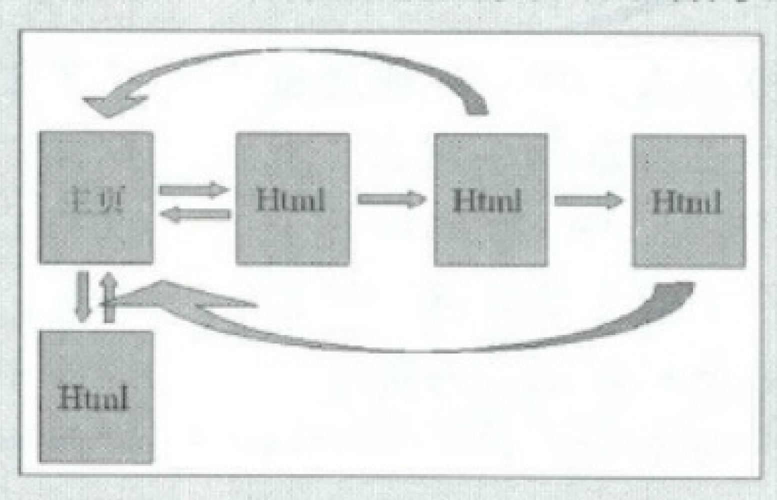
2)网页的核心内容最好放在网页的前半部分，可适当在网页的前半部分多次重复本网页的关键词（关键词密度不应超过文本数的3%，以免被当作垃圾网页），以提升这些关键词的权值。很多搜索引擎对太大的网页都会截断网页内容，只对网页的前半部分网页建立索引。

3)对于网页中的关键词可以用加粗（<B> </B>或<H1></H1>）的办法提升其权值。大部分搜索引擎会处理<B>和<H>标签，往往并不处理<font>标签。

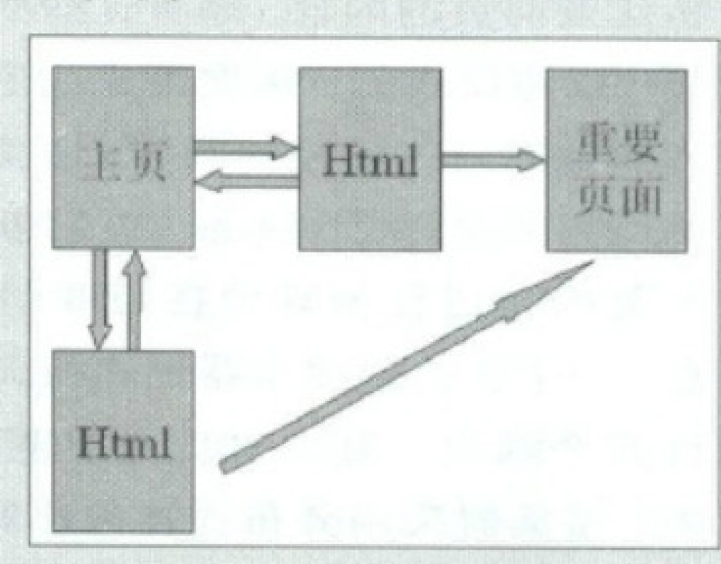
4)不要使用汉字或特殊字符作为网页的文件名，尽量采用有意义的英文名作为文件名，因为很多搜索引擎在下载网页时，往往将含有中文的URL地址当作无效地址。

2.优化站内的链接

站内链接是指同一站点内网页之间的相互链接。站内链接的一个作用是引领搜索引擎进入本站的所有网页，另一个作用就是突出网站内哪些网页更重要。



1)保证每个网页都有链入和链出的链接。这样使得搜索引擎的“蜘蛛”程序无论从哪个页面进入本站，都能毫无遗漏地把所有的网页扫描一遍。一般来说，从主页可以进入所有的页面，而从各页面也可以回到主页即可。



2)增加从其他页面到重要页面的链接，以让搜索引擎的“蜘蛛”程序知道这是重要的网页。尤其当重要页面处于网站层次很深的地方时，这一点非常重要。

3)链接上的文字（Anchor Text）应该采用目标网页的标题或它的主题摘要，因为搜索引擎一般都把链接上的文字当作是目标网页的说明。

3.使用交换链接的办法增加链入的链接

链入链接是指让其他相关网站链接到你的网站。根据PageRank的算法，一个网站的链入链接越多，它的权值就越大，在检索中排名就越靠前。

1)创建子站点来增加主站点的链入链接

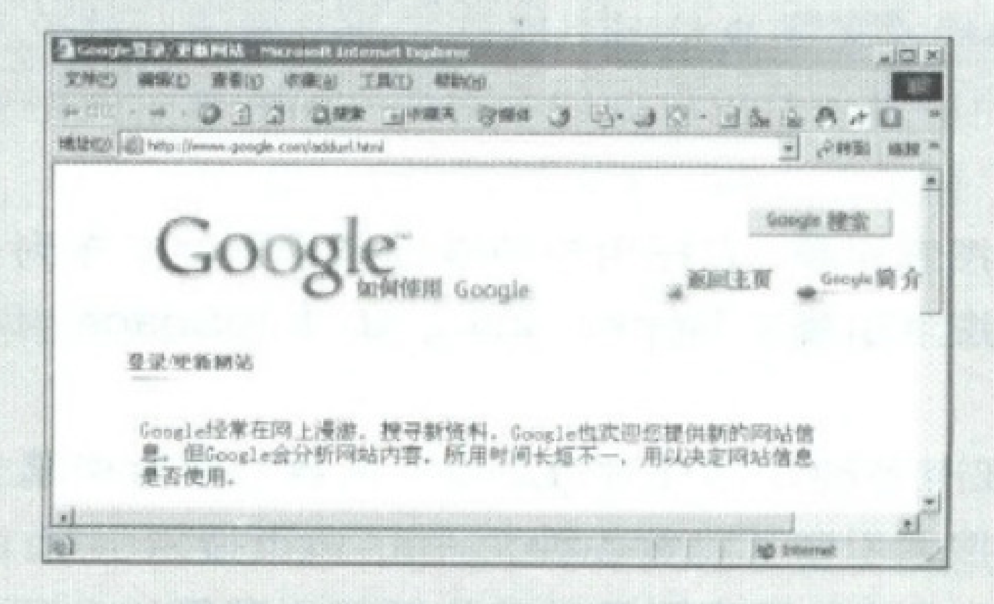
建立几个与主站点相关的小型网站，让这些小型网站互相链接起来，同时每个小网站又有大量的链接连到主站点主页或子页面上。这些小型网站最好不要与主站点共用一个服务器，因为搜索引擎很容易发现这种关系，并会把主站点当作作弊的网站。

2)寻找外部的网站交换链接

①链入你的竞争对手网站的网站。采用Google的link参数可以找到你的竞争对手的链入网站。在Google查询的输入框中输入"link:竞争对手的网址"就可查到。

②与你行业相关的网站，可在目录索引型搜索引擎的目录中找到行业相关的网站。

③在搜索引擎上登记你的网站。例如Google的登录网址是：http://www.google.com/addurl.html，Yahoo!在各个分类页面上都有登录网址的链接。



在交换链接时，尽量要求对方以你的网站名称或选定的关键字作为链接文字。

4.可能造成损害的措施

搜索引擎已经日益完善，为了保证检索的公平性，某些搜索引擎会针对一些明显的故意作弊措施进行打击，因而尽量不要使用一些已经被搜索引擎拒绝的优化技术。

①不要使用太多含有"."的域名，也就是说域名的层次不能太深。

②域名不要太长，且不要有过多数字。

③不要让大量网站共用一个IP地址，否则所有这个IP上的网站都可能被抛弃。

④不要出现大量只有链接没有文字内容且链入链接很少的网页。如果这个网页没有几个链入链接，却有无数链出的链接，又没有实际的文本内容，搜索引擎就会把它当作垃圾网页抛弃。

⑤没有必要设置网页中的<META>字段的Keyword，很多搜索引擎现在已经不处理它了。

四、分类，搜索引擎的服务

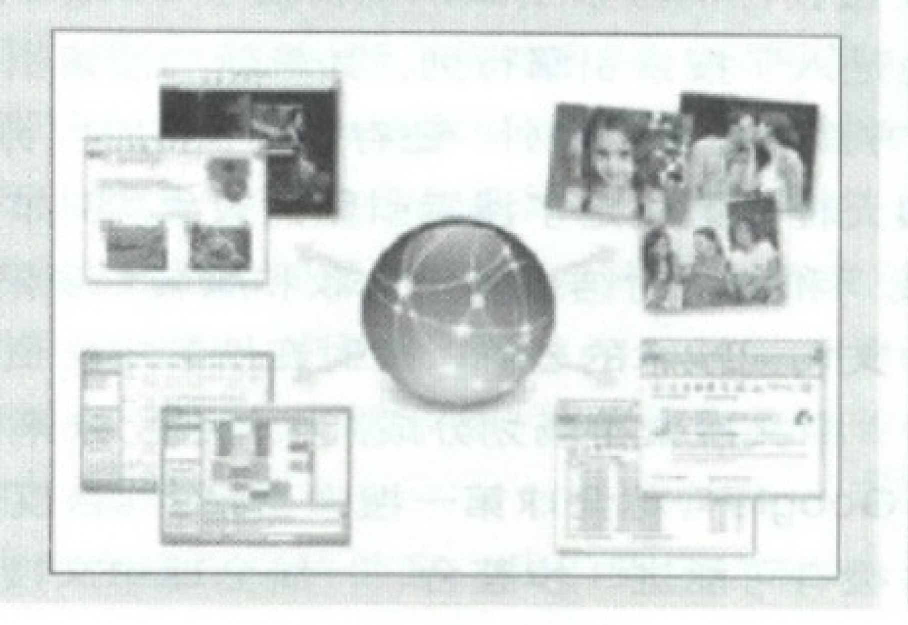
目前主要的中文搜索服务提供商只有几家：Google、百度、一搜、中搜、搜狗、天网等。许多门户网站只是集成了其他搜索引擎提供的检索服务。各大搜索引擎提供的服务各不相同，搜索引擎按工作方式主要可分为全文搜索引擎、目录索引搜索引擎和元搜索引擎等。

全文搜索引擎

全文搜索引擎就是前面叙述的现代意义的搜索引擎，它是名副其实的搜索引擎，例如国外的Google、AllTheWeb、AltaVista、Inktomi等，国内的百度、一搜、中搜、搜狗、天网等。它们都是通过采用"蜘蛛"程序从互联网上抓取网页与信息，在系统中建立快速索引，根据用户查询条件检索匹配的结果，然后按一定顺序将结果返回给用户。那些不是自动获得数据，主要依赖人工操作的搜索引擎，严格意义上并不算真正的搜索引擎(比如目录索引搜索引擎)。全文搜索引擎都支持使用关键词进行查找，用户输入关键词来查找所需的信息资源，也可以使用逻辑关系组合关键词，还可以限制查找对象的地区、网络范围、数据类型、时间等。

Google：http://www.google.com。Google通过对30多亿网页进行整理，可为世界各地的用户提供所需的搜索结果，而且搜索时间通常不到半秒。Google使用其发明的PageRank技术，利用网页级别对网页的重要性进行客观分析。实质上，当从网页A链接到网页B时，Google就认为"网页A投了网页B一票"。

百度：http://www.baidu.com。百度采用了超链分析技术，这是新一代搜索引擎的关键技术，已为世界各大搜索引擎普遍采用，而百度总裁李彦宏就是超链分析专利的唯一持有人。超链分析就是通过分析链接网站的多少来评价被链接的网站质量，这保证了用户在百度搜索时，越受用户欢迎的内容排名越靠前。百度竞价排名是百度在中国独创的一种真正按效果付费的网络推广服务，已经成为中国为众多中小企业网络营销的利器。

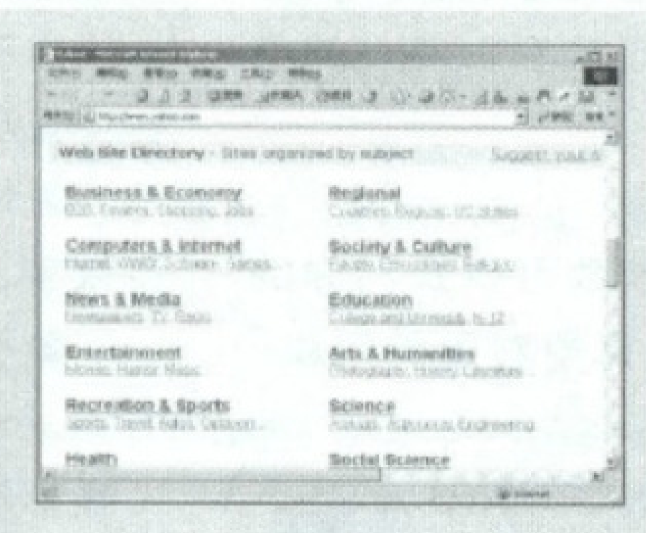


一搜：http://www.yisou.com。一搜是雅虎中国推出的产品。其强大的根基——YST技术是雅虎花重金打造的领先的搜索技术。YST不仅对网页内容进行分析，而且分析链接结构及查询意图(link flux技术)，这种新的搜索方式更适合越来越复杂、变化多样的网络，这一技术在同行业中非常独特。

目录索引型搜索引擎

目录索引型搜索引擎其实就是把网站信息分门别类，建立目录，虽然有的有搜索功能，但严格意义上不算是真正的搜索引擎，仅是按目录分类的网站链接列表而已。用户查找信息时，采取逐层浏览打开目录，逐步细化，就可以查到要找的信息。目录索引型搜索引擎最为著名的就是Yahoo!（雅虎）了，其他的还有Open Directory Project（DMOZ，也就是Google采用的分类目录）、LookSmart、About等，国内的目录索引型搜索引擎主要是各大门户网站，如搜狐、新浪、网易等。

Yahoo!（雅虎）： http://www.yahoo.com。Yahoo!的网站分类目录是互联网上的一部在线指南。在雅虎目录中列出的所有网站，都可以归入14个主类目之中，并找到其所在位置。



新浪： http://dir.sina.com.cn/。新浪查博士收录的资源十分丰富，分类目录规范细致，遵循中文用户习惯。目前共有16类目录，10 000多个细目和数十万个网站，是互联网上最大规模的中文搜索引擎之一。



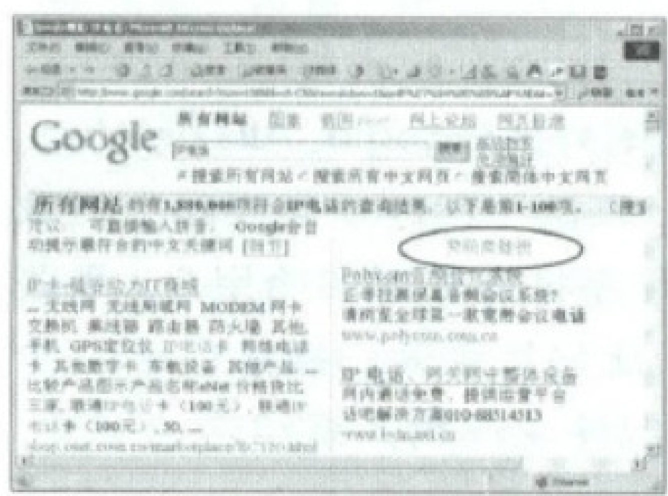
元搜索引擎

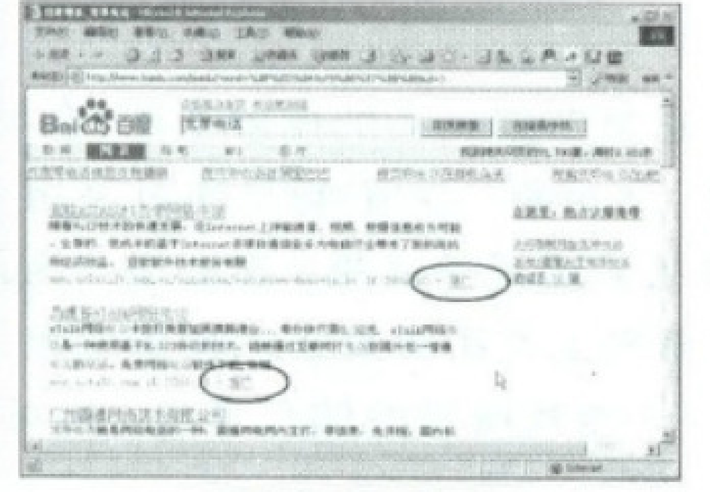
元搜索引擎其实也不算真正意义的搜索引擎，它把用户的查询请求同时发布到多个搜索引擎上进行查询，并把检索结果整合返回给用户。国外著名的元搜索引擎有flipper、infogrid、InfoSpace、Dogpile、Vivisimo等。由于元搜索引擎并不多见，这里就不细说了。

按搜索内容来看，除了网页搜索，还有各种专门针对特定搜索内容的搜索引擎，这些专门的搜索引擎往往在使用上比常见的网页搜索还好用。比如文件搜索引擎（搜索各种文件）、白页搜索引擎（搜索个人信息与联系方式）、黄页搜索引擎（搜索企业联系方式）、MP3和Flash搜索引擎、购物搜索引擎等。

五、结盟，残酷竞争的结果

搜索引擎一直只是一种方便用户检索信息的工具，由于在互联网上"免费"已经成为习惯，所以搜索引擎理所当然地被认为只是一种网站为吸引用户而提供的免费大餐。正是因为如此，一直以来搜索引擎只是综合门户网站的一个子功能，搜索引擎服务商创建搜索引擎的目的，只是为了把检索服务卖给门户网站，并不能从搜索引擎的用户那里直接获得收入。例如Google曾经为Yahoo!提供检索服务，百度曾经为新浪提供检索服务。靠出售搜索引擎技术和服务以盈利是搜索引擎的第一种盈利方式。


Google的竞价排名


百度的竞价排名

但靠卖技术和服务并不能获得很高的赢利。搜索引擎商各自独特的排序规则虽从算法上保证了公平和公正，但不能为搜索引擎公司带来任何收入，直到"竞价排名"这种全新商业模式的出现，才使得搜索引擎从不赚钱突然变成互联网上最赚钱的应用。所谓"竞价排名"就是用户在利用搜索引擎进行信息检索时，首先看到的是一系列购买了该关键词的厂商网址，这些网址的排序顺序不是按照检索的相关度排序，而是按照厂商支付费用的高低排序，在厂商网址之后才是按传统意义的排序结果。"竞价排名"定义了搜索引擎新的排序规则："金钱就是一切。"这种全新的商业模式让搜索引擎隐含的巨大的商业机显现出来，各个搜索引擎也因为利益关系加紧整合，以便以更强的实力争夺这块巨大的蛋糕。

在国际上，传统的搜索引擎霸主Google面临着严峻的挑战，原本是Google最大顾客的雅虎收购了搜索引擎Inktomi和Overture，并开发出自己的搜索引擎系统替换了Google的服务，成为Google最大的竞争对手。另一方面，世界上最富有的微软公司也进入了搜索引擎行列，其最新的搜索引擎很快就会面世。

在国内，除在网页排序方面的技术竞争外，还存在中文切词（分词）技术的竞争。由于中文没有明确的词分隔符，中文句子切成词组的算法很大程度上决定了搜索引擎的效果。例如"化妆和服装"可以分成"化妆 和 服装"或者"化妆 和服 装"。如果用户查找"和服"时结果有"化妆和服装"显然就不对了。各个中文搜索引擎都采用了不同的中文分词技术，也正是由于中文切词技术的差异，有时在搜索中文资料时，百度的搜索效果可能会比Google更准确。

从商业竞争的角度来看，中文搜索市场划分成几大阵营，未来谁将笑傲江湖还很难说。

Google-Baidu阵营： Google号称全球第一搜索引擎，而百度也自称全球最大中文搜索引擎，Google注资百度，两强忽然化敌为友，在未来极有可能进一步整合，一统全球中文搜索的市场。

Yahoo!—搜-3721 阵营：Yahoo!收购了香港3721，而3721则采用了Yahoo!的YST搜索技术。"一搜"搜索引擎性能确实不错，在中文处理和检索效果上直追Google。Google和Yahoo!两大阵营已成为中文搜索竞争的主角。

微软：微软于今年7月初推出了新搜索引擎（techpreview.search.msn.com）的预览版，虽还很不完善，但以微软的风格来看，正式发布的搜索引擎将会很强大。而且微软正在把搜索技术加入到未来的操作系统Longhorn中。

搜狗："他们搜狐，我们搜狗，各搜各的。"这是电影《大腕》中的经典台词，没想到居然被搜狐变成了现实。搜狐以目录分类搜索起家，今天它再以自创品牌"搜狗"进入搜索引擎领域。能否创收就要看"搜狗"自称的"第三代搜索引擎"技术是否胜人一筹了。

天网搜索：由于天网一直是非商业搜索引擎，所以并不那么引入注目，不过天网目前已经成立了独立的"天网时代"公司，专做搜索引擎的商业化，也许很快就可以在这个赛场上看到天网的影子了。

六、未来，无处不在的搜索

在未来，传统的搜索引擎本身将会向个性化、智能化、专业化方向进一步发展。

搜索引擎个性化是指通过分析用户的搜索行为，利用这些信息来提高用户的搜索效率和准确度。我们可以进行"群体行为分析"（一段时间内大量相关检索词的分析，如短期内出现大批新的奥运相关检索词）或"个体行为分析"（自动记录猜测用户的背景、兴趣、行为、风格，比如同样搜索"经济适用房"，在广东看广东的信息，在北京看北京的信息）以实现个性化。

搜索引擎的智能化体现在查询意图的推理和网页内容的分析。它可以自动纠正用户的查询输入，使用自动获得的知识进行信息搜集过滤。

搜索引擎的专业化是指为了专门收录某一行业、某一主题和某一地区的信息而建立的搜索引擎，例如专为移动设备开发的搜索引擎、商品搜索、图像内容搜索和招聘信息查询等。

在搜索引擎之外，哪些新技术可能对搜索引擎的未来带来影响呢？首先来看看Google除了网页搜索外，还在做什么事情。Google的工程师非常聪明，他们的Google Lab不断孵化出各种新奇的东西，同时Google也在购买一些他们认为非常有前景（或钱景）的东西：

1.Blogger。2003年初Google收购了Blogger.com，相比BBS，Blog的好处在于其稳定性和私有性。从某种程度上说，搜索了Blog就代表搜索了网民的最新思维与讨论。Google和微软都在开发专门收集"博客"文章的"蜘蛛"程序，这种程序可以最快的速度发现人们刚刚撰写的"博客"文章并迅速提供检索服务。

2.Gmail。除1G的邮箱容量外，Gmail最大的特点就是可通过搜索技术轻松找到任意邮件。从搜索引擎的角度看，这也许还隐藏着更深层次的意义：Gmail利用搜索引擎技术对用户的邮件与其广告客户的广告内容进行相关性搜索，以便在用户邮件的网页旁边提供与邮件内容相关的广告。这种广告的效率如同前面所叙述的"竞价排名"，比传统广告有效多了。虽然这种广告方式解决了免费邮箱赚钱难的问题，但它对个人邮件进行分析的做法已经引发了社会对保护个人隐私方面的担忧。

3.Google File System（GFS）文件系统。GFS文件系统是Gmail的基石，它是一个由数十万台廉价PC搭起的，具有超强容错和负载平衡能力的分布式文件系统，可高效便宜地进行管理。

4.Google今年7月收购了Picasa公司，Picasa提供数字图像管理软件Hello与发布平台，并与Google的Blogger结合组成照片博客系统。

从Google的市场行为可以看出，Google已经进入了个人文章、邮件、文件、照片等非传统的搜索领域，这些搜索方向都可与"竞价排名"技术紧密结合，为Google带来利润。

除了Google，也有很多其他公司在广义的搜索引擎领域进行探索，例如HotBot于近日推出了HotBot Desktop Search。该软件不仅可以搜索互联网文件，还可对本地计算机上的E-mail（包括附件）、Office文档和浏览器历史等文件进行索引，以方便用户查找。该附加功能非常实用，且检索效率更高，相当于为用户提供了一个个人搜索引擎。

笔者还有一些没有人做过的东西与想法或许可以用于搜索引擎，例如利用"天网Maze"中好友的"好友列表"，实现在好友圈里查找共享文件；在MSN和QQ的聊天信息中结合搜索引擎以便在聊天的同时提供聊天相关的有用信息；利用搜索引擎可创建一种全新的拼音输入法，因为搜索引擎已经知道网络上哪个字符最有可能出现在你当前输入的文字后面；搜索引擎可提供对于谁搜索了什么关键词进行反向搜索，这样商家利用搜索引擎可以很容易地找到客户，比如，你搜索数码相机的同时留下了联系方式，则马上就有人主动联系你，向你推销你喜欢的商品；而商家搜索客户的行为同样可以被客户搜索到，也就是说搜索引擎搭建了一个交易平台；搜索引擎知道谁与你有相同的搜索兴趣，因而搜索引擎可以穿线搭桥，帮你自动找到网络上志同道合的朋友。

可以想象，未来的搜索引擎将会根据你的行为为你提供相关信息。我们坚信，未来，搜索将无处不在！

好站恒久远

评热门二手数码交易网站

■广东 小楼一夜听春雨

编者按： 目前国内正规的个人网络交易网站主要有易趣和淘宝，但收费较高、缺乏监管等情况让不少人望而止步。事实上在这两家网站之前，民间的网络交易一直如火如荼地进行着，许多网站都因此特意开发了相关的交易区，尽管它们并不是正规意义上的商务网站，但谁又关心这个？人们只在乎是否能够愉快地获得物美价廉的物品。

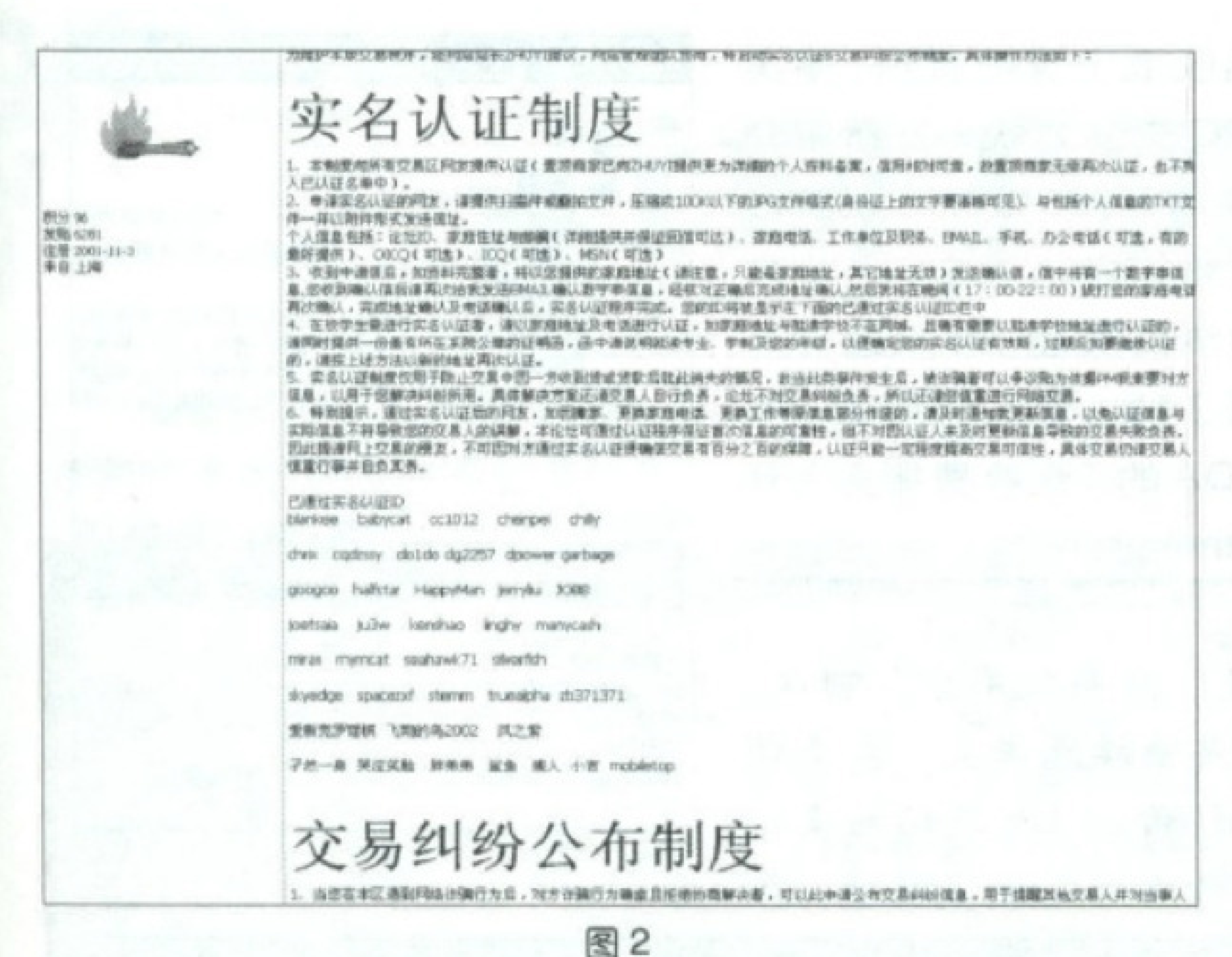
Hi-PDA

Hi-PDA拥有简单的数码新闻更新首页，是一个以论坛为主体的非商业网站，其所有者是一位上海的个人数码发烧友Zhuyi（http://www.hi-pda.com/drupal/）。正如网站的命名，Hi-PDA是一个以PDA产品为主的技术内容讨论主题站点，但除了PDA在软硬件使用方面的内容外，还涵盖无线和通讯产品、笔记本电脑、数码影音产品和各种数码玩具的内容。这些消费类的小型电子产品更新换代最快，而此类产品的发烧友也是"败家最快的一类"，二手数码物品的交换也就不可避免，所以论坛很早就设立了"Buy&Sell交易服务区"（图1）。

图1

当然国内还有更早的二手交易平台，许多有名的网站早期就有二手交易论坛，例如小熊在线、倚天硬件等，其初期主要交易的对象为二手PC配件，再加上初期售者多为二手JS、论坛管理机制不完善、远程运输困难和不合算等原因，虽然一直在玩家圈中也有名，却始终没有大火。Hi-PDA论坛创立的时间较早，而且又选择了当时较少见的PDA主题，尤其是当时远不为人熟悉的PALM OS内容。这使得它在PDA迅速流行后非常受网友的支持，集聚了许多早期的数码玩家，在PDA网站中人气一流。也正是这类物品的高更新特性和小巧易运输性，以及这类玩家圈子多为懂行的老鸟，有着共同的志趣和需求的坛友相互间容易信任，使得网站的"Buy&Sell交易服务区"几乎没用什么时间就热闹起来，远远超过了许多经营多年的二手交易论坛。最初只是玩家圈子内互相简单地交换或出售自己的二手数码物品，但因为数码产品往往有很大的地域限制和差价，很多人在本地买不到或买不起心仪的东西，于是很快就出现了全新数码产品交易的情况，这些交易确实给网友带来了极大的便利。许多个人都被这种红火的交易吸引而投身其中，成为新的网络商家或败家者，从而带动了更多的实体商家投身其中，最终形成了以PDA、手机、DC/DV、MP3/MD、笔记本等各种数码产品的C2C交易平台。此时的Hi-PDA交易区的名声已经盖过技术内容的讨论主题，成为数码发烧友和网络JS的淘金地。

网络交易最关键的问题就是买卖双方的个人信用，早期的交易论坛对于这点都保持不闻不问，基本依靠个人道德约束和脸熟来保证信誉，这也是这些交易论坛始终未能大热的主要原因。Hi-PDA的早期交易同样是依靠玩家的个人信誉，但在交易区鼎盛后问题就凸现出来了，交易纠纷和恶意欺骗开始层出不穷。为了防止交易的纠纷和维护正常有序的交易，目前网站主要采用"实名认证"和"交易纠纷公布"制度（图2）。所谓的"实名认证"制度就是将人们现实生活中的信用约束移植到网络中，它是Hi-


实名认证制度

交易纠纷公布制度

图2

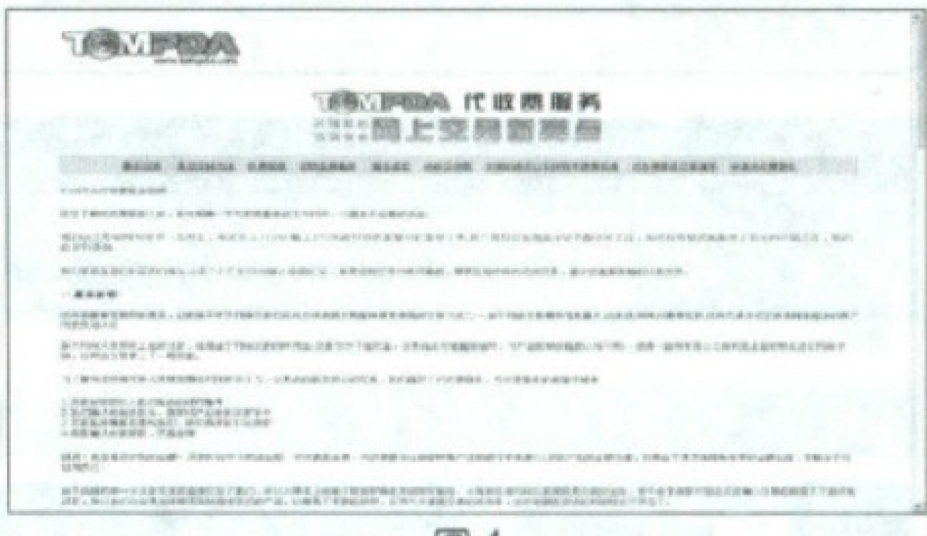
PDA探索发展个人网络信用机制的一种。申请实名认证的网友必须将一系列真实个人信息邮寄给Hi-PDA所有者，而Hi-PDA在收到申请信件后将对这些资料进行鉴定确认。资料确认完成后实名认证程序也就完成。通过实名认证的网友ID将被显示在已通过实名认证ID栏中，用于防止交易中因一方收到货或货款后就此消失的情况。而“交易纠纷公布”则是一种亡羊补牢的办法，论坛收集和公布恶意诈骗者的各种信息，以防止后来的网友继续上当。因此在Hi-PDA交易的网友们一定先参考这两项制度，有助于迈出成功网络C2C交易的第一步（http://www.hi-pda.com/forum/viewthread.php?tid=192&fpage=1&sid=lKBKok）。不过Hi-PDA采用的这些办法带有明显的缺陷，并不是目前普遍最流行和有效的机制，主要原因是网站所有者要维持个人网站不参与交易的立场。这也使得Hi-PDA的交易氛围始终停留在发烧友和玩家的圈子中，其人气逐渐转移到了另一个后起之秀TOMPDA上。

TOMPDA

图3

其实TOMPDA只能算是C2C交易平台中的新人（http://www.tompda.com/），可以说它是目前国内人气第一的数码产品交易网站，其成功秘诀就是克隆和发展Hi-PDA的模式，同时又继承了一笔丰富遗产（图3）。稍迟于Hi-PDA并与之同期辉映的还有一家名为echoice（易选择）的论坛，其交易人气同样旺盛。由于echoice本身属于北京的一个实体商家，其立场并非单纯的数码发烧友，可以说经营网站交易平台的性质更强些，这使它的参与性管理也更为突出。TOMPDA正是这种环境下的产物，这3家网站算得上是当时C2C交易平台上的三驾马车，当时大多数热衷交易的玩家同时混迹其中，互通有无，以至于3家的人气齐头并进。TOMPDA与echoice有着千丝万缕的联系，其开通时两家网站注册ID的交易信用分是可以转移的，其实也就是一种资源的转移，当TOMPDA完全继承了echoice的网友资源后，echoice论坛就消失了（最近这个域名论坛又被人启用，但已经不是原来的echoice论坛）。

TOMPDA从形式和内容上与Hi-PDA毫无二致，同样是简单的数码新闻更新首页，以论坛讨论为主体。不管怎么遮掩和声明，坦白说TOMPDA论坛实际上已经参与到网络交易中，这是由其经营的理念所决定的。但这并没有什么不好，事实上正因为这种参与使网站发展采用了目前最流行有效的“代收费服务”机制（图4），这种机制可从根本上遏制网络交易欺诈的情况。“代收费服务”其实就是中介交易机制，中介交易是网友们在大量的网络交易过程中摸索出的一种C2C交易方式。最初网络C2C交易双方进入实质交易阶段后，必然是买方先汇款或卖方先发货，这样总有一方的利益难以得到保证，容易出现交易纠纷和恶意欺骗。因此新人要迈出成功交易的第一步总是非常难，相对来说，一些长期混迹论坛的老鸟的个人信用较有保证。于是交易中经常出现一种情况，就是新人交易往往请有名的老鸟发帖子进行信誉担保。不过这种担保并没有实质的制约效果，该受骗的依然受骗，包括老鸟自己。因此就有人提出在开始交易时，找一个公认信誉没问题，双方都认可的论坛老鸟作为中介人，买方先将钱汇给中介人，中介人确认收到款后立刻通知卖方发货，卖方发货后同时也应及时通知中介人，等买方收到货检验无误后再通知中介人，中介人再将款汇给卖方，整个中介交易就完成了。可以看出在这个过程中只要中介人信誉可靠，那么就能防止恶意诈骗，以及有效遏制大部分交易纠纷。最初这种中介都是网友间免费的，随


图4

着交易量的增大，个人就不堪负担了，因此中介行为也都开始收取不等的费用，事实上收费的中介能为双方提供更好的服务，是更值得推荐的C2C交易方式。当然中介交易的关键在于寻找交易双方都信任的人，这对于网络新人非常困难。虽然可以参考论坛上的舆论评价和“交易信任分”制度，可是新人通常还是难以做出决定。因此当TOMPDA网站本身以中介人的身份参与后，马上受到网友的热烈欢迎，并迅速将人气拉高，逐渐将原来3家论坛的收费商家全都吸引过来，形成了独占鳌头的局面。所以想先安全完成网络C2C交易而累积经验的网友，从TOMPDA的“代收费服务”开始是个正确的选择（http://www.tompda.com/agency/help.htm）。

图5

“交易信用分”制度

网络ID的信誉在TOMPDA论坛上是有记录的，这就是“交易信用分”制度，在每个论坛发帖的ID下方都有明确的分数显示（图5），只要继续点击其“查看该用户信用评价”的链接，就能看到与其交易过的网友对其的评价，以及原始的交易帖子。在TOMPDA每成功完成一桩网络交易后，就可以申请1个交易信用分，只要点击原始交易帖上你发表的帖子右上角的“申请交易分”链接（图6），填写好相关内容等待审核，通过即可获得信用分以及对方的交易评价。

图6

家电



图7

家电论坛（http://www.jd-bbs.com/index.php）同样是赫赫有名老资历的二手交易平台，它的成立比上述两家论坛还要早，所不同的是论坛拥有不错的主网站家电联盟（http://www.jdunion.com/），因此与媒体和厂商的联系合作也就更加紧密（图7）。

顾名思义，家电论坛最初也是以家用电器产品为主的技术内容讨论主题站点，随着时间的发展，其内容开始涵盖电脑、数码影音产品等各种消费类数码电子产品。事实上Hi-PDA和TOMPDA坛初期的交易老鸟中，有不少就来自家电论坛，他们都是推动民间网络交易和交易平台发展的中坚力量，同样受到网络交易纠纷的困扰，其二手交易区始终和其他早期二手论坛一样没有壮大扩展开。不过当Hi-PDA和TOMPDA坛发展出有效的中介机制后，由于这些网友与家电论坛联系密切，家电论坛很快就引进了相同的机制。事实上只要对比仍然保持着正常运作的旧版论坛（http://old.jd-bbs.com/），就知道家电论坛的新版本完全是为了建立更完善的二手交易平台和中介机制。

由于以上所说的关系，所以在家电论坛上如果看见大量的熟悉面孔就不要惊讶，这其实还有一个好处，就是如果你在其中一个论坛上有不错的交易记录，建立了良好的网络信誉和人脉，那么在这几个论坛上都几乎可以轻易得到认可，不必更换论坛后还要重新开始。如上所述，家电论坛的交易机制与TOMPDA几乎没有区别，网友能轻易地理解。所不同的是家电论坛除拥有各种数码产品外，还能学习到大量传统电器知识，以及接触许多传统电器的二手交换机会。不过希望交换二手电器的网友，必须先考虑到它与数码产品交易的区别。传统电器的个头不是小巧的数码产品所能比拟的，因此其长途运输费用不菲。所以打算交易（尤其是出售）传统电器的网友一定要先调查和计算好运输成本，否则按数码产品交易的习惯先达成协议后再去处理，就会后悔莫及。总的来说如果不怕麻烦，或者是发烧友的话，家电论坛就是传统电器的最佳淘金地，同时也是优秀的数码综合交易平台。P

近期手机市场一览

■湖南 灵顿公爵

编者按：与数字随身听一样，瞬息万变的手机市场是时下最活跃的板块——新生报到、经典跳水……雨后春笋般冒出来的新功能和新造型，总会给我们不断带来惊喜。

像素大战打响

在11月初，三星正式推出全球第一款500万像素拍照手机SCH-S250，其预置内存为92MB，屏幕采用160万色TFD-LCD，配置专业的CCD镜头与闪光灯的它自然会让人们对入门级DC的存在价值产生疑问。同时，200万像素产品三菱M900的出现对百万级产品所带来的连动效应已经发生作用，最明显的例子是十几天前还以5000元价位热销的NEC N830直接跳至4000以下，随之，各品牌30万像素战线的主要战力如X559、SX1、E398等纷纷以上千元的降幅退守到3000元以内。无疑，好戏刚刚开始，而我们的心声当然是：神啊，让降价之火烧得更猛烈一些吧……


三星 SCH-S250

国货的好消息

以波导为首的本土手机上半年在国内市场的占有率超过了50%，并有望全面压倒洋品牌，切掉今年7成以上的份额，三大主要对手则是诺基亚、摩托罗拉以及三星，这是信息产业部日前公布的数据。即使我们仍然倾向于选择国外品牌，但这种趋势所导致的激烈竞争无疑会给大家带来更多的实惠。此外，业界最大规模之一的"中国国际通信设备技术展"上，分别来自海信、联想、夏新的十几款支持中国自有TD-SCDMA标准的手机将集体亮相，在关系到国内高端手机用户日后切身利益的3G战场上抢先发动攻势。

跳水 TOP5

还有什么比眼睁睁地看着心仪已久的机子大幅跳水更叫人神清气爽的呢？你锁定的对象要是在下面可就赚到啦。:)

1.索爱 S700C：上市4天就暴降500，现在报出了5600元的最低价。

参数：130万像素 CCD/26万色 TFT 屏

2.NEC N910：不知道是否因为外形太过非主流，三月初以5980元的高姿态进入北京市场的N910，几个月间身价就缩水至2630。

参数：30万像素/65k 色 TFT

3.多普达 565：上市半月降价430元，目前价格为3650。

参数：30万像素/65k 色 TFT/200MHz 芯片

4.诺基亚 3108：短信狂人的福音，经典平民手写机现在仅为1200元，估计进一步降价空间不大。

参数：4096色/手写输入

5.松下 G70：前不久还报价1600的可爱美人因为"可怜没人爱"，现在狂跌一半至890。

参数：4096色/镜面



索爱 S700C

热机热报——MOTO E680

尺寸：109mm × 53.8mm × 20.5mm **重量：**133g

内存：50MB **处理器：**312MHz

其他参数：65k TFT，320 × 240像素触摸屏，30万像素镜头。

一度传说这款今年最令人期待的手机不会在中国上市，所幸纯属谣言，采用Linux操作系统的E680是完全是为雅皮一族度身定制，支持手写的超大触摸屏、横屏操作方式，配合顺手的方向键令其游戏性能相当不赖，内置双MFT扬声器的3D声效与3D显示引擎的组合，更让E680具备了完全立体化的娱乐潜质，用家可以用它欣赏MP3和WMA格式的音乐，或者直接播放RealVideo、MPEG4视频流——使用外接SD存储卡最大可扩充至1GB的容量，为类似应用提供了强力支撑。遗憾的是集各种前卫元素于一身的E680虽然具备相对突出的性价比，却有两个致命弱点——身为高端PDA机型却不支持直接访问Web，电池性能也明显不够强劲，一般情况下，很难指望它的续航力可以超过2天。


MOTO E680

参考价格：4100元 P

小屏幕也有大作为

——手机电子书的制作与阅读

■北京 龙猫（移动版）

手机电子书的格式并不多，其中影响较大的主要有3种：早期用在西门子6688手机上的WMLC格式、TXT纯文本文件和Java电子书。WMLC格式是一种WAP网页文件，使用时将文本文件转换成WMLC格式，并存储在手机上，以脱机浏览的形式阅读。TXT纯文本文件是最普遍的文本格式，各种TXT格式的电子书资源也十分丰富。一些手机直接支持TXT文件的查看和编辑，如采用Pocket PC、Smartphone或Symbian系统的智能手机等，但由于不具备书签、章节选择等功能，在阅读一些篇幅较长的文章时显得捉襟见肘，这时可通过安装第三方软件使阅读变得更方便和舒适。Java电子书是通过电脑上的制作软件，将文本文件转换成jar格式，在支持Java功能的手机上阅读。Java电子书功能很丰富，可设置书签、跳页等，在转换时还能对原有文档进行压缩，减小文件尺寸，对内存紧张的手机非常有用。

从资源的丰富性和兼容性角度考虑，本文以S60智能手机平台为例（如诺基亚7650、3650、N-GAGE等），主要讲述TXT文本文件在手机上的阅读以及Java电子书的制作。

阅读TXT文本文档

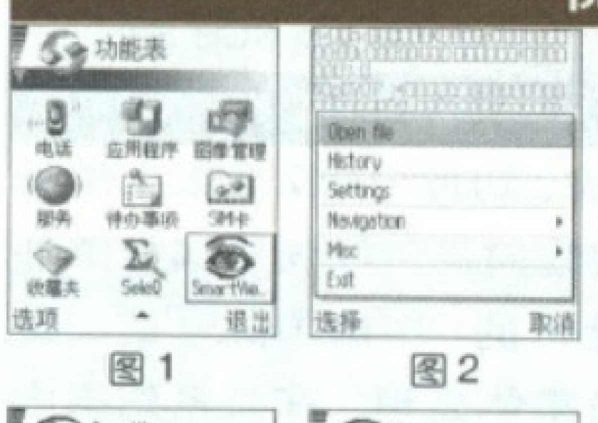


图1 图2 图3 图4

S60系统上最常用的阅读软件首推SmartViewer，目前最高版本是1.01，可从http://www.symbianware.com/product.php?id=sviewer60&pl=n3650下载，通过蓝牙、红外或数据线传入手机，安装后即可使用（图1）。以诺基亚7650/3650/N-GAGE为例，将TXT文件传入手机，运行软件，按手机左功能键进入Options菜单。选择Open file进入相应目录来选择要打开的文件（图2），其中C盘是手机系统所在的根目录，而支持扩展卡的手机，如3650、N-GAGE等的MMC卡则是E盘（图3）。

TXT文件到哪里去了？

在选择要打开的文本文件时需要选择路径，但通过红外还是蓝牙传入手机的文本文档到底储存手机什么地方呢？不要着急，运行Seleq（具体使用请参见本栏目2004年第12期），在C盘中查找，输入文件名即可。文本文档传到笔者的Nokia 7650后被保存在C:\system\Mail里。

Settings设置中View mode是选择阅读时是否自动换行，建议选择Wrap自动换行；Code page是选择文件编码，这里要特别注意，如果设置不当会出现乱码，此外其他设置都可使用默认值（图4）。

小技巧：如果使用Unicode编码，则可能在阅读期间进行跳转百分比命令（Goto percent）时出现“app closed SmartViewer”错误，导致软件关闭，如使用UTF-8编码则不会出现这个问题。除需要在Code page中选择UTF-8编码外，还要在电脑上将TXT文件编码改为UTF-8（如图5），这样阅读时既不会出现乱码也不会出现系统错误。

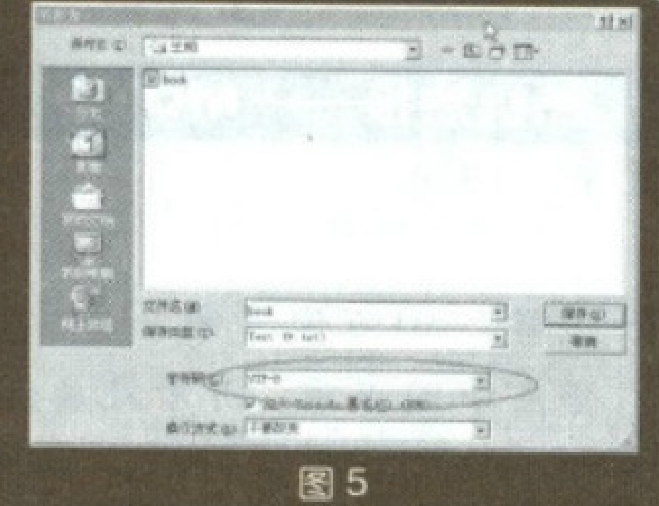


图5

制作Java电子书

除了能用SmartView在手机上看TXT文本文档外，你也可以从网上下载别人做好的电子书，当然你还可以做更刺激的事情：自己动手做！如今网上做Java电子书的软件有很多，但“小D图书生成器”无疑是比较常用的一款。

到http://www.sj263.com/Soft_Show.asp?SoftID=859去下载小D电子书制作工具，运行“xdbookMaker.exe”即出现如图6画面。点击“添加”

图6

按钮添加你要制作成电子书的TXT文本文档，通过“向上”、“向下”来控制文本文档的查看顺序。

小提示：此处的文本文档采用默认的ANSI编码，如果采用其他如Unicode、UTF等编码，则在手机上看电子书时会显示乱码。

在“书名”和“标题”处填上相应名字后点击“打包”，选择相应保存目录后即生成jad和jar文件，将其传入手机后安装即可使用。

可以看到，通过小D电子书制作工具制作Java电子书非常简单，无需像其他软件一样安装Java运行库，但其功能相对较弱，不支持书签、翻到第一页、翻到最后一页等功能。喜欢动手做电子书的朋友可以试试！

电子书方便携带，几乎没有成本，因此受到许多手机玩家的欢迎。但从个人观点来看，我倒宁愿省吃俭用，买几套自己心爱的原版作品摆在案头，让我能在闲暇时慢慢体味字里行间透出的油墨清香和真情流露。P

插图 宋洋



编者按： 马上就要着手制作2005年的杂志了，心里充满了紧张和期待。经编辑部研究决定，在2005年“应用心得”不论是在版式、内容等各方面都要进行比较大的调整，具体调整方式嘛……等大家拿到新一年的杂志就知道了。读者朋友们对新一年“应用心得”栏目有什么意见和建议，就要赶快提出了，快快发信到say@popsoft.com.cn 吧。

本期推荐文章

■《MSN截图发送也疯狂》

现在用MSN的人越来越多了，这篇心得文章的实用性很高。

■《Google Deskbar三个小技巧》

Google Deskbar确实可以给我们带来很大的方便，关于它的一些小技巧也很值得研究。

让CPU负载表进驻系统托盘区

■辽宁 QS

CPU的使用情况对当前正在处理的任务影响很大，通常情况下我们都是通过“Ctrl+Alt+Delete”键调出“任务管理器”，然后点击“性能”选项卡来查看CPU的使用情况。用下面这个小技巧，你可在系统托盘区显示一个小巧的CPU负载表，只要鼠标滑过，马上就可告诉你CPU的使用情况。

图1

一、启动组法

1．打开资源管理器，定位到“D:\WINDOWS\System32”目录，（注意D是笔者Windows XP操作系统所在的盘符，下同）找到“Taskmgr.exe”文件，在其上点右键，在弹出的右键菜单中选择“发送到桌面快捷方式”选项，**如图1**所示，在桌面上建立一个“任务管理器”的快捷方式。

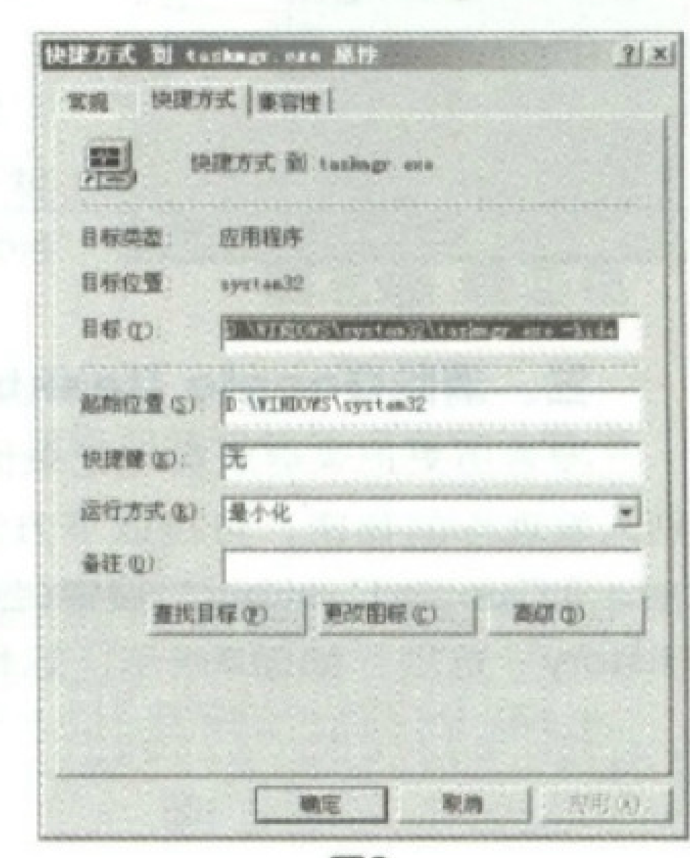


图2

2.回到桌面上，找到刚刚建立的这个快捷方式，在其上点右键，在弹出的右键菜单中选择“属性”，在“目标”文本框中，在保持原有内容不变的前提下，空一格后输入“-hide”参数，形成“D:\WINDOWS\System32\taskmgr.exe -hide”的命令行。这样做的目的是让任务管理器一启动即自动隐藏，避免其占用任务栏空间。接着，将其运行方式设置为“最小化”，**如图2**所示，点“确定”按钮。

3.拖动这个快捷方式到“开始”→“程序”→“启动”组中，这样做的目的是让每一次启动计算机都自动执行“任务管理器”。

4.重新启动计算机或注销一下使设置生效。

好了，这样在系统托盘区就会显示一个小图标，当鼠标滑过时就可显示出CPU的使用情况，**如图3**所示。

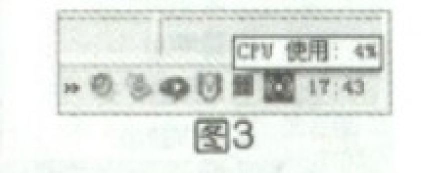


图3

图4

二、注册表法

1.按下“Ctrl+Alt+Delete”键调出“任务管理器”，点击“选项”菜单，将“使用时自动最小化”和“最小化时隐藏”选项打上钩，**如图4**所示。

2.打开注册表编辑器，找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]，在右侧的窗格中新建一个名为“TASKMGR”的字符串值，双击，在弹出的编辑对话框中将其数值数据设置为“D:\WINDOWS\System32\cmd.exe /c start /min D:\WINDOWS\System32\taskmgr.exe”，**如图5**所示，点“确定”按钮并关闭注册表编辑器。

3.重新启动计算机使设置生效即可。

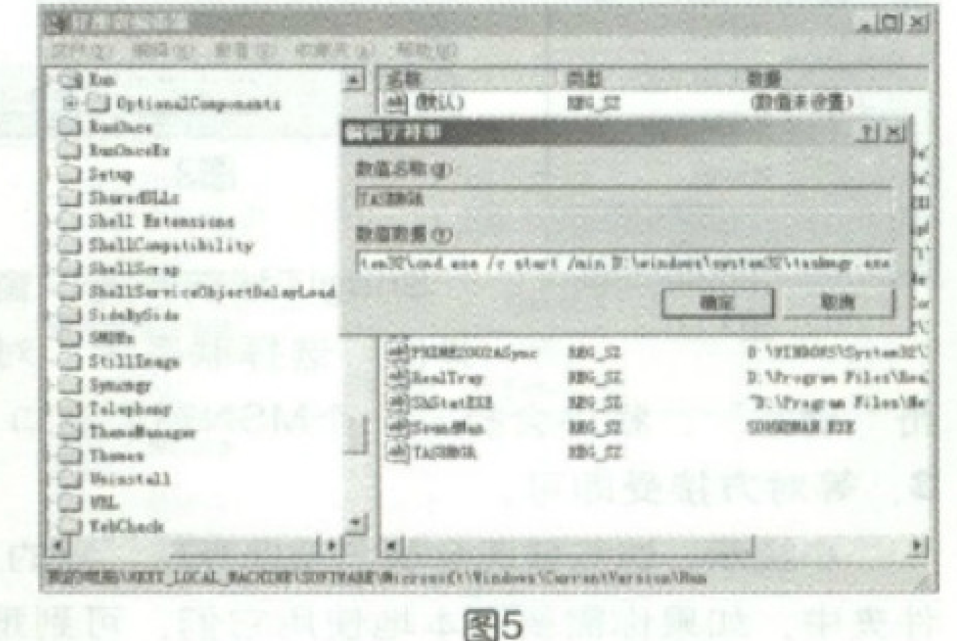


图5

Google Deskbar三个小技巧

■辽宁 乔珊

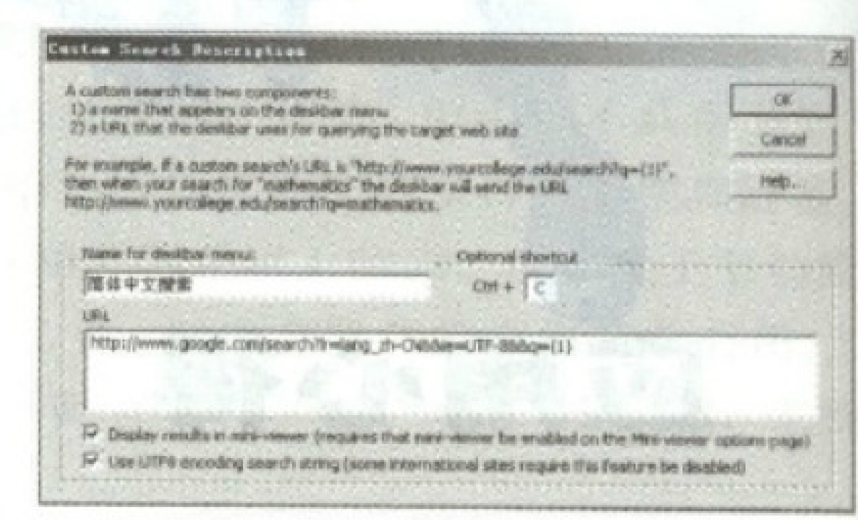
一、指定Google Deskbar使用简体中文搜索

用过Google Deskbar的朋友都知道，Google Deskbar默认情况下搜索的是全部网址，这对大多数用户来说得到的搜索结果往往是不需要的。那么我们可否将Google Deskbar设置为默认搜索中文简体网址呢？答案是肯定的。具体的实现方法如下。

第1步：在Google Deskbar的搜索栏上点击倒三角按钮，在出现的菜单中选择“Options”菜单。

第2步：在接着出现“Google Deskbar Settings”窗口中点选“Customized Searches”，接着，点击“Add...”按钮。

第3步：这时弹出“Custom Search Items-Advanced”对话框，在“Name for Deskbar Menu:”文本框中输入“简体中文搜索”，在“URL”文本框中输入“http://www.google.com/search?lr=lang_zh-CN&&ie=UTF-8&&q={1}”（注意实际输入时不包括引号），**如图1**所示，最后在“Optional Shortcut”文本框中定义一个快捷键，如输入“C”（China的首字符），单击“OK”按钮。


图1

好了，现在在Google Deskbar的搜索栏中输入搜索关键字，按下我们定义的快捷键Ctrl+C，看看是不是能进行简体中文搜索？


图2

二、调整Google Deskbar迷你浏览器中的文字大小

Google Deskbar提供有一个功能齐全的迷你浏览器，深得用户的喜爱，但文字的大小却不太适合阅读，你可通过下面的方法设置合适的字体大小。

第1步：在Google Deskbar的搜索栏上点击倒三角按钮，在出现的菜单中选择“Options”菜单。

第2步：在接着出现“Google deskbar Settings”窗口中点选“Mini-Viewer”选项卡，在“Mini-Viewer Font Size”下拉列表框中，通过选定相应的字体选项就可调整字体的大小了，**如图2**所示，共有“Largest、Larger、Normal、Smaller、Smallest”5个选项可供选择。

第3步：点“确定”按钮退出即可。

三、清除Google Deskbar的历史记录

搜索历史记录会忠实地记录你曾进行过的搜索，这样就会有意无意泄露你的隐私。如果你不想让别人发现你的秘密，可按以下方法进行清除。

在Google Deskbar的搜索栏上点击倒三角按钮，在弹出的快捷菜单中点击“Clear Autocomplete History”选项，**如图3**所示，这样，所有的搜索历史记录就会被彻底清除。



图3

MSN截图发送也疯狂

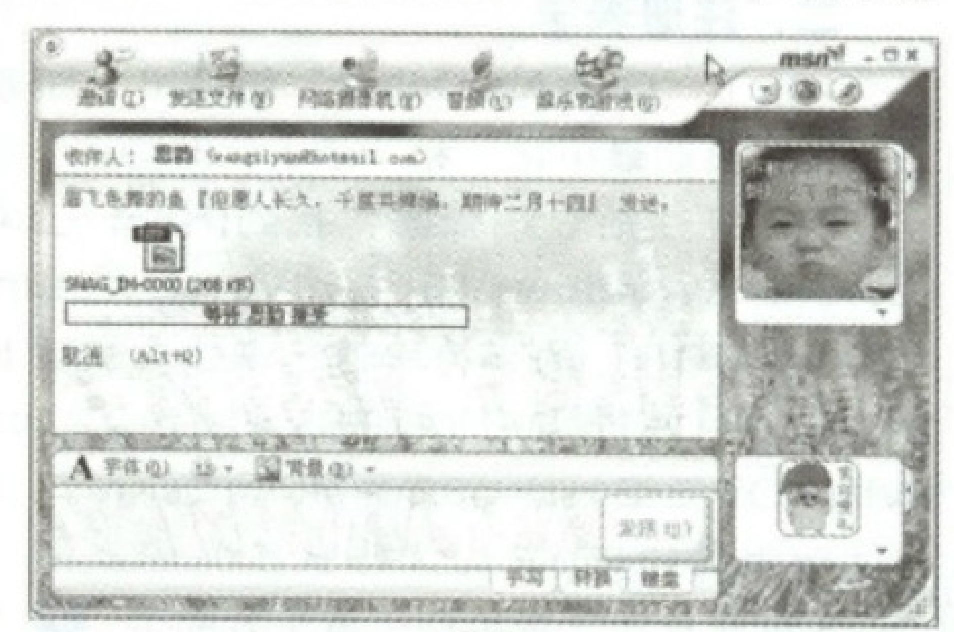
■山东 ZT

借助QQ内置的抓图功能，我们可直接把屏幕截图通过QQ聊天窗口发送给好友，非常方便，但MSN Messenger却没有这样便利。最近，笔者把SnagIT升级到7.1.2版，发现该版本增加了一项“输出到即时聊天程序”功能，可把抓到的图片直接通过MSN发送出去。大家可到http://www.skycn.com/soft/2290.html去下载7.1.2版的SnagIT。

SnagIT目前只支持MSN Messenger，使用时请务必正常登录MSN，然后打开SnagIT，选择“输出”菜单中的“即时聊天程序”，**如图1**，剩下的就是按照正常的操作方法获取截图，SnagIT的老用户们应该非常熟悉了，笔者不再多说。不同的是，在点击“SnagIT捕获预览”窗口左上方的“完成”按钮之后，会弹出“选择联系人”对话框，**如图2**。选择联系人后，单击“确定”，程序会打开一个MSN聊天窗口，并自动发出传送文件请求，**如图3**，等对方接受即可。

图1

图2


图3

小提示：这些截图会被自动保存在“我的文档\SnagIT图库\即时聊天程序”文件夹中，如果你需要在本地使用它们，可到那里去找找。

批量域名解析小窍门

■四川 刘云

提高上网速度是我们上网族永远追求的目标，一种有效的提升上网速度的方法是编辑Hosts文件（Win98中在X:\WINDOWS下，Win2000中在X:\WINNT\SYSTEM32\DRIVERS\ETC下，其中"X"是系统所在盘符），按规定的格式将常用的网址、IP地址填写进去，这样可在一定程度上加快上网速度。问题是如何将已知域名解析成IP地址？最常用最简单的方法是用网络命令Ping。可是面对一大批域名时，这样做的工作效率是否太低了？其实用Windows优化大师就可一次解决，步骤如下。



图1

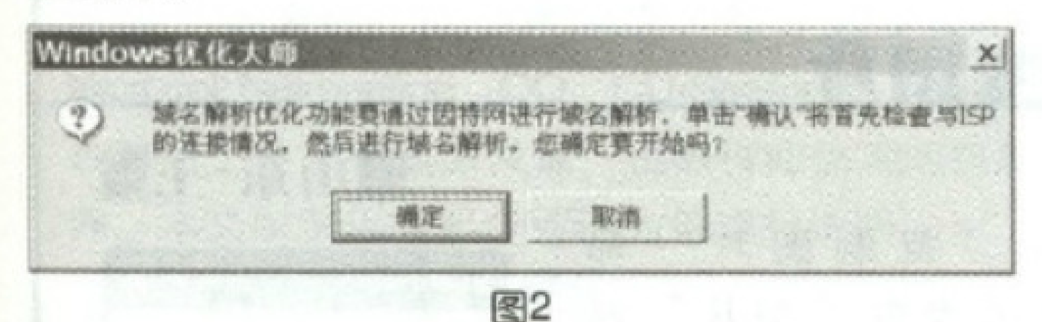


图2

1.打开IE，将欲解析的域名网址添加到收藏夹中，为方便今后的使用，你可建一些文件夹，将域名添加到相应的文件夹中。

2.启动Windows优化大师，然后点击"系统性能优化"→"网络系统优化"中的"域名解析"按钮，打开"域名解析优化"窗口，**如图1**。选"常用网址"，点"解析"即可，出现**如图2**所示窗口。保持你的机器在线，点"确定"按钮，系统便开始做域名解析工作，完成之后点"确定"→"优化"→"重启"即可。

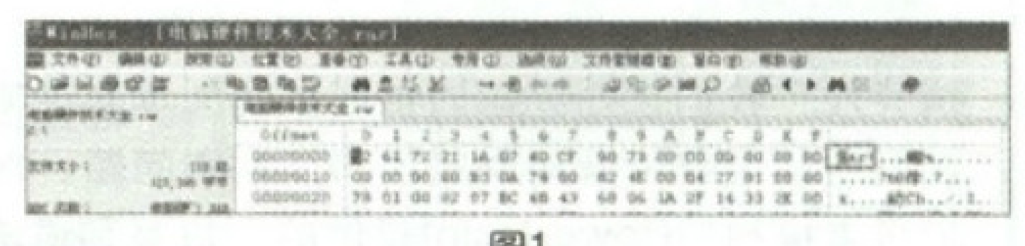


图3

3.现在用记事本打开Hosts文件看看（**如图3**），一切都由Windows优化大师帮我们搞定了。现在再用IE浏览器打开你收藏夹中的网址，上网速度是不是比原来快了一些？

WinHex的另类妙用二则

■北京 蝶恋花

一、用WinHex抢救误删除的硬盘数据

误删除硬盘数据的痛苦只有当事人自己清楚，但不要光记得悲痛，要记得我们的WinHex，它可帮我们恢复误删除的数据，还你一个好心情。

图1

具体方法：先假设我们的G盘数据被误删除了，而该盘中主要是RAR文件，此时我们可执行WinHex，点击"工具"菜单中的"磁盘编辑器"选择G盘打开，然后再用WinHex打开一个RAR文件，在右边的窗口中可看到"RAR!"字样，如图所示（**如图1**），这是RAR文件的文件头开始的标记，记下它。切换到WinHex的另外那个打开了G盘的窗口，点击"搜索"菜单下的"查找文本"，在"下列文本字符串将被搜索"一栏中输入"RAR!"，单击"确定"开始查找。找到后在代码串的开头部分按鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择"选块开始"（**如图2**）。按F3继续搜索，很快找到了第二个相同的代码串，在这个代码串之前的那个代码处点击右键，在弹出的快捷菜单中选择"选块结尾"（**如图3**），被选中的区域会变成浅蓝色，这样就成功地选择了一个RAR文件，不过里面都是16进制代码。



图2

选块开始 Alt+1
选块结尾 Alt+2
编辑(E)

图3

现在，请大家依次单击"编辑"→"复制选块"→"进入新文件"（**如图4**），在弹出的"文件另存为"窗口中给这个待恢复的RAR文件起个名字，然后点"保存"按钮，就会成功地恢复一个RAR文件，用WinRAR打开并解压试试，没有任何问题！接下来用同样的方法恢复其余的文件即可。**注意：**最好每找到一次"RAR!"，就用笔记下它的偏移值，免得误操作后还得从头查找。

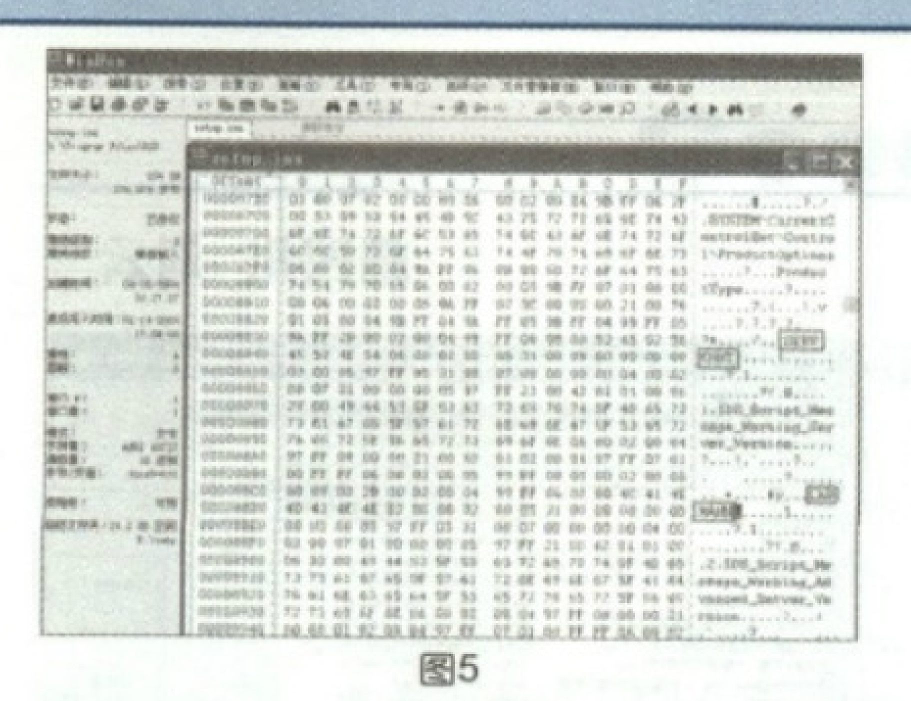


图4

二、在Server系统下巧妙安装金山毒霸6

金山毒霸6是金山出品的反病毒软件，该软件有个特点，即不支持服务器版本的操作系统。当我们在Windows 2000 Server或Windows Server 2003中安装金山毒霸6时，会提示该产品不能在这些系统上安装。利用WinHex可让那些使用Server系统的用户也能使用上金山毒霸6，体验金山毒霸6的强大查杀病毒能力。

具体方法：首先，把金山毒霸6安装盘拷贝到某个文件夹下，然后执行


图5

WinHex，单击“文件”菜单中的“打开”，找到文件夹中的Setup.inx文件，单击“打开”按钮把Setup.inx加载到WinHex中，单击“搜索”菜单下的“查找文本”，打开“查找文本”对话框，在“下列文本字符串将被搜索”一栏中输入“SERVERNT”，单击“确定”按钮会搜索到该字符串（**如图5**），把该字符串修改为任意字符，注意内容要一样多。在“SERVERNT”的下面一行还有一个字符串“LANMANNT”，把它也修改掉。然后单击“文件”菜单中的“保存”并退出WinHex即可。

现在，请执行解压后的金山毒霸安装文件夹下的Setup.exe文件，就可顺利地安装下去了。

试办公备

Shift键一按Excel表格变图片

■山东 王霞

通常，要将Excel工作表中部分内容变为图片，大家都会使用专门的屏幕截图软件，或使用Print Screen键。有时，要转换为图片的部分超出了电脑屏幕的显示宽度或长度，那么Print Screen键就无能为力，而专门的屏幕截图软件也需要特殊设置，操作起来有诸多不便。其实，此时你不妨试试下面的方法。

1.打开要截图的Excel工作表，并选中要转换为图像的区域。

2.按住Shift键，此时你将发现“编辑”菜单中原“复制”命令变成了“复制图片”命令。

3.单击“复制图片”命令，然后确认选中“图片”复选钮（**如图1**），单击“确定”按钮。

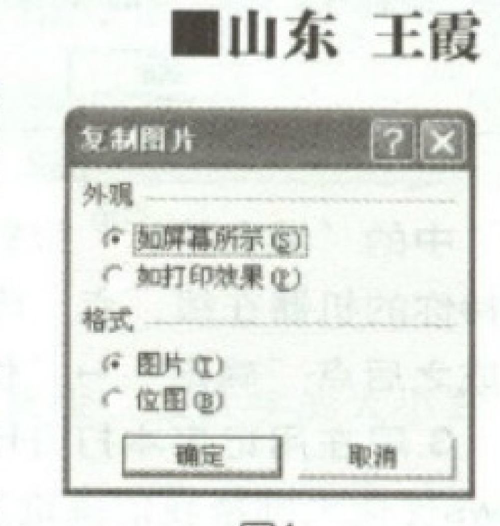


图1

现在，被选中的Excel工作表区域就以图片的形式暂存在“剪贴板”中，接下来就将这张Excel表格“粘贴”到需要的地方。其实，直接在Excel工作表中按Ctrl+C，然后打开“画图”工具“粘贴”过去也可以，不过是缺少了图1的选择界面，默认选择的是“如打印效果”的选项。

利用Word纠正PPT错误

■辽宁 QS

现在，为了增加教学的趣味性，很多人都使用PowerPoint制作课件。在制作课件的过程中，为了做到声情并茂，我们往往会插入相当多的文本来说明问题，这样在制作的过程中就难免出现错、别字问题。对于英文，我们可直接利用PowerPoint提供的“拼写和语法”来检查并纠正输入错误，但对于中文错误，PowerPoint就无能为力了，PowerPoint不具有纠正中文错误的能力。对我国用户来说，当然是中文用得多。因此，对于一篇编辑好的PPT文件，为保证其正确无误，我们往往不得不一遍又一遍来人工检查其正确性，有时为确保正确无误，还需要请他人帮我们检查，十分麻烦。

虽然PowerPoint不具有中文错误的检查能力，但与其同出一门的Word却有中文错误码的检查纠错能力，我们能不能来一个“移花接木”呢？完全可以，方法如下。

1.按通常方法，编辑好PPT文件并保存，如果其中含有英文说明，请首先点击菜单栏中的“工具”→“拼写和语法”进行英文错误检查。

2.点击菜单栏中的“文件”→“发送”→“Microsoft Office Word”选项，这时会弹出一个选择“使用的版式”对话框，点选“只使用大纲”单选按钮，**如图1**所示，点“确定”按钮，系统会自动打开Word，并将PPT文件中的文本以大纲的形式粘贴到Word文档中。

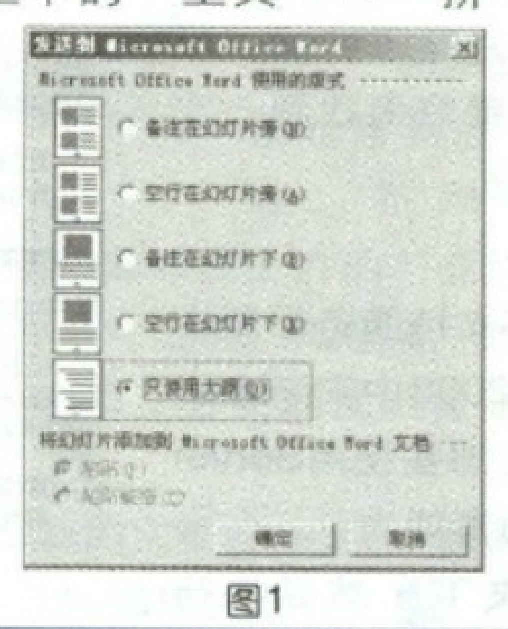
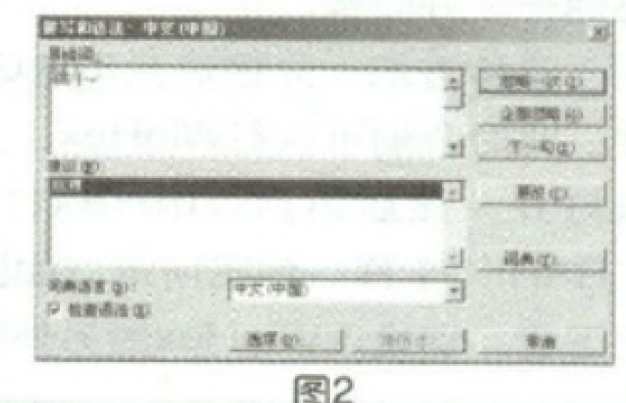


图1

3.在Word中，点击菜单栏中的“工具”→“拼写和语法”进行中文错误检查，遇到错误会弹出“拼写和语法”对话框，**如图2**所示，在这里会指出发现的错误，并给出更正的“建议”——如果你认为建议正确，直接点击“更改”按钮即可更改错误；如果你认为“建议”不正确，只需点击“忽略一次”或“全部忽略”按钮即可。另外，你还可点击“词典”按钮，将Word认为错误而实际上是最近派生出的新词添加到词典中，这样下次Word就不会误报了。更正完毕，点“下一句”按钮，直到所有的错误更正完毕为止。最后保存一下Word文档。


图2

注意：在Word中进行错误更正时，仅需要更改错误的文本就可以了，不能随意调整文本的字型、字号、样式，否则，重新导回到PPT中，就会引起幻灯片布局和样式的变化。

4.回到你的PPT文件，点击菜单栏中的“插入”→“幻灯片（从大纲）选项”，在弹出的“插入大纲”对话框中，打开我们前面保存的Word文档。这样，我们校对好的文本就又回到了PPT中了。

5.因为校对好的文本是作为新的幻灯片插入的，所以我们还必须将校对前的文本删除掉，以免造成重复。最后就是简单调整一下位置，做到协调美观就可以了。

借个玉照去聊天

■四川 何春艳

MSN、QQ等即时通讯工具为人们的网上交流提供了极大的方便，它们对视频传输的支持更是吸引了众多的使用者。可是大家可曾遇到这样的尴尬——你还没有摄像头。现在好了，Softcam（下载地址：http://download.pchome.net/internet/communications/webcam/18093.html）能帮你解决这一切的问题。

Softcam是一个名副其实的软件摄像机，它能模拟成为"真实的"摄像机，成功地骗过大部分的视频聊天软件，比如Microsoft Netmeeting、QQ、CU-Seeme等。如此一来，就算你的计算机上并没有摄像设置，也照样能使用这些软件发送视频文件。本文以汉化版配合MSN为例进行说明。

一、启动虚拟摄像头

首先，当然是安装Softcam啦。安装完成后，打开MSN Messenger，单击"工具"→"音频/视频调节向导"，按提示操作即可。要注意的是：当出现**图1**对话框时，一定要选择"Luminositi Softcam（VFV）"，选择后，Softcam会自动启动；也可通过单击"程序"菜单下的"Softcam"来启动。

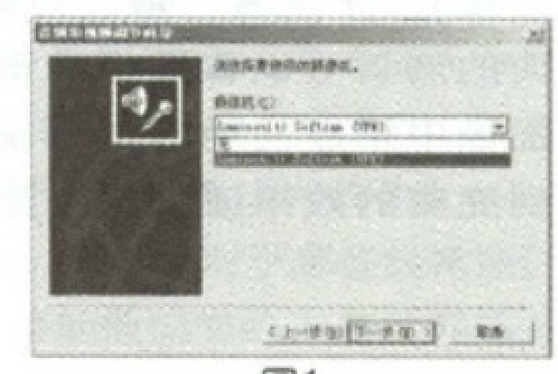


图1

二、发送即时图像

所谓的发送即时图像，是指将自己屏幕上显示出来的内容以图片的形式发送给对方。

在Softcam程序控制栏上选择"播放"、"活动"，取景器会自动出现，在取景器上按住鼠标左键拖动可移动取景器，截取屏幕上任何位置的图像，在预览窗口能看到截下的内容。在线的MSN朋友也能看到这些内容。

提示：单击取景框上的倒三角形，从弹出的下拉菜单中可选择显示比例，如"1/4大小"、"1/3大小"等，分母的值越大，预览框中观察到的图形也就越大。充分利用好这一功能可让对方观察到截图的细节。但比例设得不好，容易造成截图不清晰，此时，可拖动取景框四角来对截图进行无级缩放。拖动时，取景框的左下角会显示出比例值，实践表明，值为1.7/1时，图像最清晰。

三、发送已保存到硬盘上的图片或视频

在**图2**的程序控制栏中选择"播放"、"已存"，再单击"内容"，可打开待播放的文件列表，**如图3**所示。选中其中任何一个，都能在预览框中看到其内容。

单击"新内容"，可打开**图4**对话框。再单击"视觉成分"下的小三角形，就能将保存在硬盘上的图片及视频请进来。在这里，我们还能看到，能请进来的文件类型有：.avi、.gif、.bmp、.jpg、.mpg。这就意味着，不但能向对方发送图像，还能发送视频。至于怎样添加背景和声音，方法和添加视觉成分类似，请自己去试用。

以上的这些功能也许会让大家激动不已，激动之余可能大家会问：能将本人的头像摄下来发给对方吗？回答是否定的。如果你真的要实现这一功能，可将原来保存到硬盘上的图片或视频按前面讲的方法进行发送。这一功能实现得十分勉强，但如好好地利用这一点，却有意想不到的效果——借个帅哥或靓妹的玉照去唬唬人。



图2



图4

图3

Win98也能查看进程

■山东 牟晓东

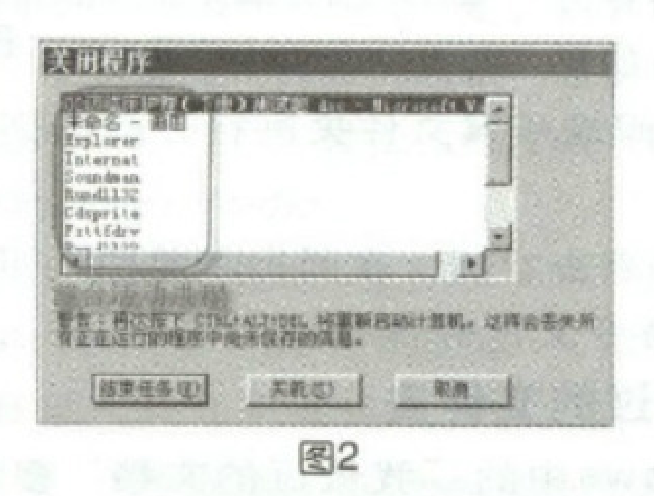


图1　图2

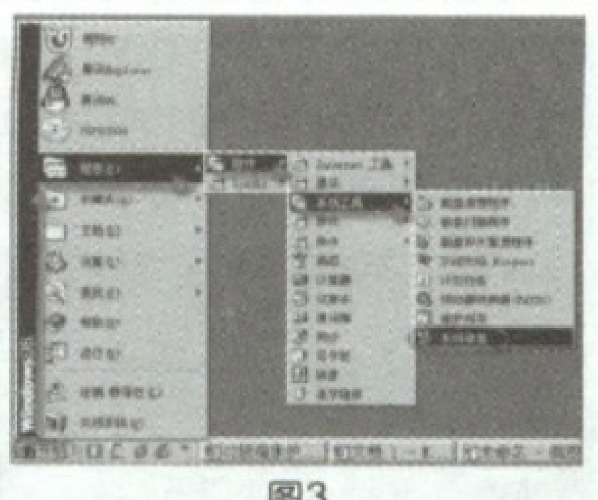


图3

用过Win2000/XP的朋友都知道，按下组合键Ctrl+Alt+Del选"任务管理器"，或直接按Ctrl+Shift+Esc，会弹出系统的进程列表（**如图1**），从中可查看是否有可疑的进程在活动。如果在Win98中也按下组合键Ctrl+Alt+Del的话，弹出的却是"关闭程序"窗口（**如图2**），里面只显示了系统前台活动的进程，而对于后台运行的进程却无从查起。99%的木马、病毒或黑客程序是后台进程，这样一来不就束手无策了吗？别慌，其实Win98也可像Win2000/XP一样能查看所有进程，只是步骤稍显罗嗦。

依次打开"开始"→"程序"→"附件"→"系统工具"→"系统信息"（**如图3**），此时会打开"Microsoft系统信息"窗口。选择窗口左边的"软件环境"→"正在运行任务"，看右边窗口（**如图4**），是不是显示出了当前正在活动的全部进程？本法在Win98下试验通过，WinMe也一样。

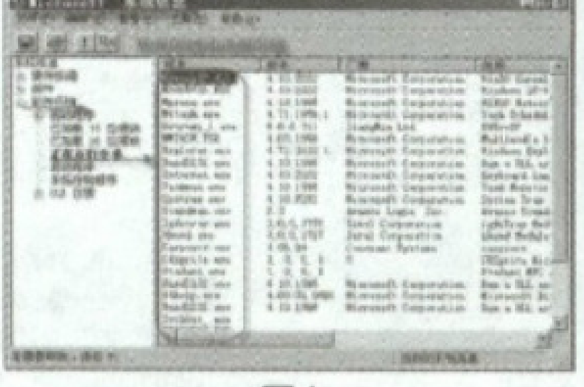


图4

用数码相机翻拍底片

■四川 箭炉生

要把底片变成数字档案，最好的方法当然是用专门的底片扫描仪，或者普通扫描仪加上底扫适配器。其实在没有底片扫描仪的情况下，数码相机也是一个不错的替代品，如果对输出精度要求不高的话，实验证明，用数码相机翻拍正片（幻灯片）可轻松地获得不错的品质，用来上网发布相片已够用了。

要用数码相机成功翻拍底片，器材上最重要有两点：一是使用合适的相机，关键是微距拍摄能力要强，最近拍摄距离最好在3cm以内，且像素足够高，最好在400万像素以上；二是要有合适的辅助设备，比如Nikon数码相机的微距拍摄能力大多很强，因此专门为其CoolPix系列产品配备了底片翻拍架，用来翻拍底片效果相当不错，不过价格较高，且需配合专门型号的数码相机。其实，我们完全可土法上马，也能获得较好的底片翻拍效果。

主要是找到合适的光源，要求光度平均、色温正确。有条件的话，可使用幻灯片观看器，也可用CRT显示屏，当作灯箱使用为底片照明。具体就是将显示屏调校为最亮及色温最白，并开启一个空白的窗口。在显示屏上贴上半透明纸一张，再将底片贴在其上。胶片四角最好用东西压住，保持平整，然后翻拍。拍摄时注意使用三角架，将相机设定到微距档，并用较小的光圈和镜头的中焦端，尤其注意关闭闪光灯，且用较小的压缩率，保证细节能清晰再现。相机焦平面要和底片平行，才能拍出变形小的图片。

一般来说正片的翻拍效果较好，翻拍后只需作简单的剪裁、调整处理，就可得到不错的效果了。但如果翻拍的是负片，处理起来就比较麻烦一些。如果你的数码相机本身提供了“负片”效果，用来拍摄底片的话，可直接成为正片，否则可用Photoshop等软件进行处理。翻拍负片不仅存在由负转正的问题，还有片基颜色的去除问题，要把片基的颜色分离出去，才能获得较好的翻拍效果。具体来说可找到拍摄图像的最黑和最白点，在Photoshop中打开“Image”→“Adjust”→“Levels”，在对话框中的右下角有3个滴管，最左边的滴管可设置图像的最黑点，最右面的滴管可设置图像的最亮点，分别点取这两个滴管，在图像中相应的地方进行设置，偏色会立即改善，当然要得到完美的效果还需进一步调整才行。P

最近的文档随意看

■河北 冰川冼剑

Windows的“我最近的文档”可快速找到并打开我们曾编辑过的文档，但它也有一些不足之处，比如不能对文档进行分类排序，不能执行可执行程序等，通过TaskTracker这款软件（下载地址：http://www.1xia.com/soft/20240.htm），就可对它进行一番改造。

打开Windows中的“我最近的文档”，只能看到简单排列的最近使用过的15个文档，而TaskTracker则不同，它可自动跟踪曾使用过的多种类型的文档，包括图片、音乐、压缩ZIP文件和文件夹等，可保存最长到数月前访问过的文档记录（**如图1**）。最方便的是，它还可对我们最近使用的文件或文件夹进行分类，以便查找并再次打开。

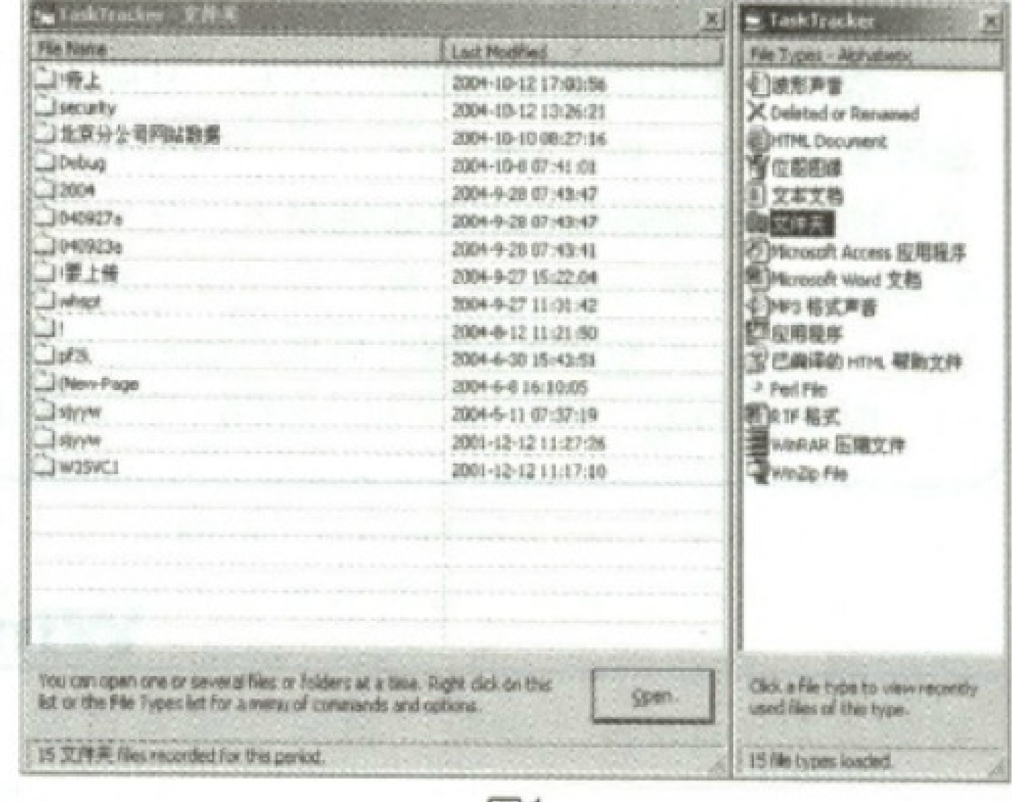


图1

一、对已使用过的文档进行分类

启动程序后，点击系统托盘区处的TaskTracker图标，在弹出的窗口中将显示所有曾经访问过的文件类型，点击其中的某种文件类型，将在分类窗口中显示分类中的详细文件快捷方式（**如图2**）。想要找到其中的某个文件，可点击窗口列表上方的分栏按钮，按文件名、文件修改时间或所属文件夹进行分类排列。找到该文件后，直接双击便可快速打开我们曾访问过的文件。

图2

此外，选择某个文件，点击右键，在弹出菜单中还可选择打开文件所在的文件夹，复制文件路径，重命令文件等操作。

二、快速打开曾访问过的文件夹

TaskTracker比Windows中的“我最近的文档”多增加了两类文档记录功能，其中之一就是记录曾访问过的文件夹。利用该功能，我们可快速打开经常访问的文件夹。

在弹出的文件类型窗口中点击“文件夹”，在左边的窗口中将列出当前使用过的文件夹。选择文件夹后，点击下方的“Open”按钮或双击即可将文件夹打开。

三、文件信息新旧对比

有时候我们将某个文件改名后存放到其它路径中，却忘记了新的文件名是什么，也不知道它放在哪了。这时我们可利用TaskTracker中另一个增强的记录功

能“Deleted or Renamed”（删除或重命名文件），经过对比查找到此文件。

在文件类型列表中点击“Deleted or Renamed”，即可看到软件对系统中已删除或改名的文件进行了记录。

回到文件类型列表窗口中，点击右键，点击“Select all”命令，选择在左边文件列表窗口中显示所有类型的文件。然后在右边窗口中点击右键，选择“Show Dates”→“When Created”，按创建时间对显示文档进行排列（**如图3**）。在其中找到图片“无标题”，对应地，在其上可看到有一个名为“试验.bmp”的图片文件，其创建时间与其相同。再选择这两个文件，使用右键菜单中的“Properties”，查看文件大小属性，结果相同。再打开图片“试验”，经查看发现此文件就是改名后的文件。



图3

CD转压高品质APE音乐

■福建 王新禧

APE是目前世界上唯一得到公认的音频无损压缩格式，由于它的采样率高达800～1400kbps，接近于音乐CD的1411.2kbps，远远高于MP3的128kbps，因此它在压缩后的音质和源文件音质几乎毫无差异，其音质之佳已经过了严格的盲听测试，得到了全世界发烧友的公认。聆听APE将使你如临天籁胜地，更好地理解到音乐所要表达的内涵。

除了提供上佳的音质保证外，APE的压缩比大约为1：2，其生成的文件体积只有源文件的30%～60%，对于那些经常通过网络来交流音频CD的朋友而言，可帮助他们节约大量的网络传输时间与带宽，真可以说是迄今最完美的音频解决方案了。

如果你手上有许多CD，如果你想使它们毫不失真地与朋友分享，那么请跟我来，学学如何将CD转压制作成高品质的APE数字音乐文件。

一、准备工作

在动手转压前，你需要具备以下条件：

①一个具备超强读盘能力的DVD-ROM或CD-ROM

只有具有超强读盘能力的光驱，才能保障运转的稳定和长时间数据读取的正确。如此方能完美地将音乐CD的数据正确无误地读取到PC里，为接下来的压缩转换提供物质基础。

②专业音轨抓取工具CDex

无论是制作高品质数字音乐文件还是拷贝音频CD，最终目标都是尽量保持CD的原始音质，但如果没有好的音源，这一切都是空谈。要有好的音源，除了选择质量好的CD外，处理音频CD的软件也非常重要。CDex（下载地址：http://download.pchome.net/multimedia/mp3/ripper/5674.html）是目前公认的较好的CD处理软件，它几乎能抓取任何光碟的音轨，且支持将音乐CD中的音轨直接转压成APE文件，轻轻松松几步就可搞定。

③APE编码器——Monkey's Audio

APE编码器Monkey's Audio是播放、压制APE文件所必需的。通过安装Monkey's Audio所得到的APE音质，可做到与原CD完全一致，且APE音频文件还可直接被播放。此外，在CDex直接抓取APE时也需要调用这个程序。

Monkey's Audio下载地址：http://www.skycn.com/soft/5262.html。

二、开始转压

将CD放入光驱中，执行CDex，出现**如图1**所示的软件主界面。如果你有多光驱，那么请先在右上方选择CD所在的光驱名称，确定后，下方的列表框就将当前CD中的音轨数显示出来。接着我们来设置音频编码部分：依次点击“Options（选项）”→“Settings（设定）”，在弹出的窗口中选择“Encoder”标签卡，而后在“Encoder”下拉框中选定“Monkey's Audio Encoder DLL”项（**如图2**），“确定”后退出。

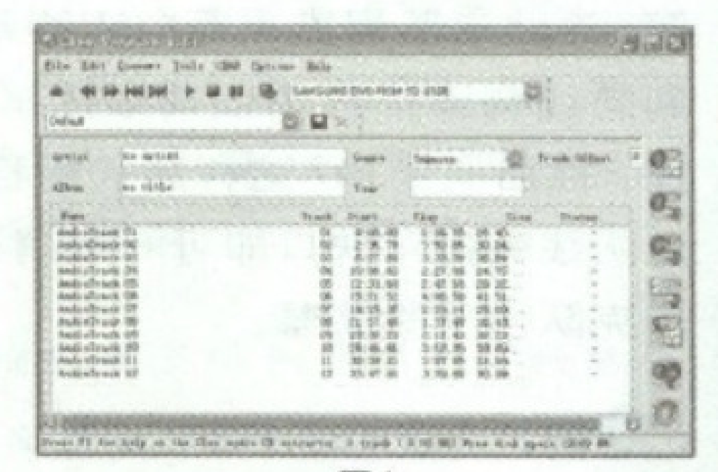


图1

图2

在软件主界面上选择你要转换为APE的CD音轨，点击“Convert→Extract CD track（s） to a Compressed Audio File”即开始压缩转换（**如图3**），其默认保存目录为“\我的文档\My Music\MP3\no artist\no title\”。转压完毕后，进入保存目录就会看到崭新出炉的APE音乐文件了！

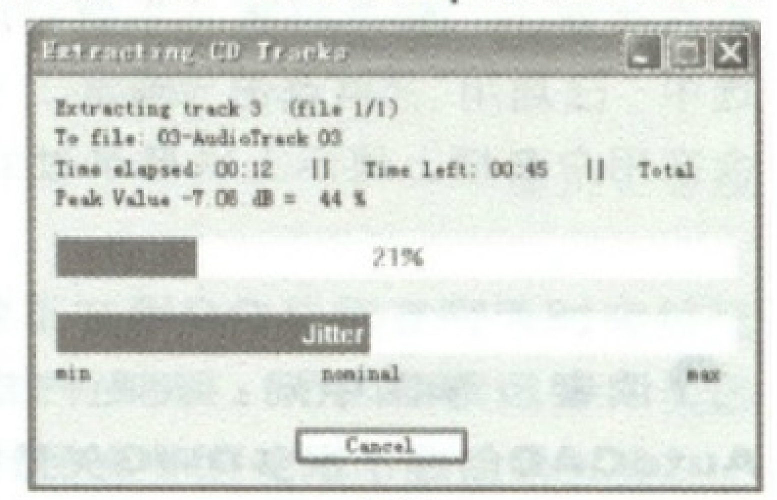


图3

一句话技巧

在电脑中我们会有很多私人文件不想被别人看到，这时无需动用专门的软件，只要利用好大家电脑中都会有的杀毒软件如金山毒霸6，就可以保住我们的秘密，把文件安全的隐藏起来！

进入金山毒霸6所在文件夹（比如C:\Program Files\KAV6），在该文件夹下找到KRecycle.EXE文件，它是金山毒霸6的病毒隔离系统，运行该软件，接下来单击“文件”菜单中的“添加文件”命令，选择你要隐藏的文件，点击“添加”按钮把该文件添加进来就可以达到把该文件隐藏起来的目的。需要提醒大家注意的是，用本方法无法直接隐藏文件夹，只能隐藏文件。

（北京 嘟嘟）

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

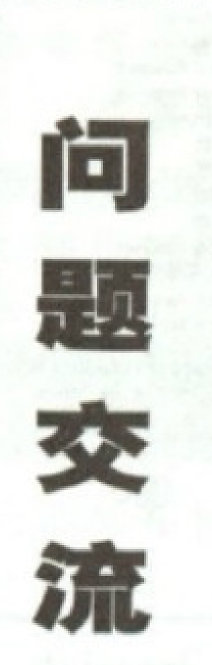



插图 宋洋

读者 科比问： 我在Windows 2000下设置了**共享文件夹**，可是同时最多只能有几个**用户登录**。请问怎样才能让更多的用户同时使用该文件夹？另外如何让系统不显示上次登录的用户？

答： 如果该文件夹所在分区为NTFS，就可限定登录的用户数。要改变此限定数目，请右击需要共享文件夹，在弹出的快捷菜单中单击"共享"选项，打开属性对话框。然后在"共享"选项卡中选中"共享该文件夹"，并在"共享名"文本栏中输入资源的共享名。同时在这里你可看到一个"用户数限制区域"，其中便可调整该文件夹能同时共享的用户数。

在管理工具中打开"本地策略"的"安全选项"，并在右边双击"登录屏幕上不要显示上次登录的用户名"，选中"已启用"，再点击"确定"，这样，下次登录时就不会在用户名框上显示上次登录过的用户名了。

四川 龚胜

读者 李国中问： 我是一名设计人员，平时使用**AutoCAD创建了很多DWG矢量格式的图形，因工作需要将这些图形文件转换成常见的BMP、JPG、WMF等格式**，我使用PrintScreen键进行抓图，却无法保证足够的精度，丢失了很多细节。请问是否还有什么好方法？

答： 你可使用AutoCAD系统自带的Export工具，将DWG矢量格式的图形转化为WMF、EPS等格式的文件并保存。具体操作：在命令行输入Export命令后，AutoCAD将显示"输出数据"对话框，然后在"存为类型"表中选择对象输出为何种类型，在"文件名"框中输入要创建文件的名称即可。这样就能在格式转化后保存DWG图形的全部细节。另外也可使用专门的DWG图形格式转化软件进行批量转化。

四川 龚胜

读者 克拉贝问： 我单位建有一个**小型局域网**，服务器安装Windows 2000操作系统，但现在遇到一个问题，就是有些用户总在服务器上保存很多与工作无关的东西，很快将磁盘空间占满。请问**是否能限制每个用户使用的硬盘空间**？

答： 当然可以，Windows 2000支持"磁盘配额"功能，可在每个硬盘分区中限制任意一个用户或者组的最大磁盘使用容量，任何时候用户在服务器硬盘上保存的文件容量都不可能超出分配给他的配额。要使用这个功能，首先保证磁盘分区为NTFS格式，然后以Administrator用户登录服务器，右键单击要其启用磁盘配额的磁盘分区，然后单击"属性"，在其对话框中单击"配额"选项卡，在"配额属性"页上，选中"启用配额管理"复选框，然后单击"应用"。此时磁盘配额功能已启用。然后在对话框中选择第二个选项，就可给每个用户分配最大的磁盘空间容量了。

四川 龚胜

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《登陆诺曼底》问题集

问： 第1章任务3中需要阻拦火车运输物资，应该怎么去做？

答： 在靠近小镇中央的教堂中关押着一队工兵，将他们救出来以后，让任意一名工兵把炸药安置在桥头即可将铁轨摧毁，这样就达到目的了。

问： 坦克的筑垒防守有什么用处？

答： 在坦克正面建立起一道防御沙垒，可抵挡一定程度的伤害，只是坦克不能移动了，所以要注意避开敌人的空袭或远程炮火的落弹点。有许多遭遇战会出现不少德军坦克，它们的威力远高于盟军坦克，此时迅速筑垒可更好地保障我方坦克的存活几率。

问： 第2章任务2中的德军火炮射程太远，总是还没来得及展开就被全灭了，该怎么办呀？

答： 先让一队坦克平行向南移动，避开德军火炮的射程绕到防线侧面，再用侦察摩托车探查敌方的坦克和炮台位置，然后利用M7这样超长射程的坦克打击，只要在第一道防线旁打开缺口即可一举消灭德军远程火炮，为北边的坦克队伍解除路禁。

问： 第3章任务2中该怎么结束任务？似乎是要找到什么东西作空袭标志。

读者 大鼎问：我在Win98中安装Office XP后，却发现其菜单都是英文，怎么也改不过来，甚至连Win98的部分界面也变成了英文，这可怎么办呢？

答：我估计你遇到的问题很可能是因为你在安装Office XP时没有使用中文正式版，导致Windows目录下某些重要的DLL文件被替换为英文版的了。记得以前在安装CuteFTP 2.5这款软件时也有类似问题出现，安装后对话框中按钮就会变成乱码。建议你再安装一次Win98（安装时选择原Windows所在的目录），问题应该可以解决。

另外，如果系统中经常出现乱码可能是字体文件出现了问题，可使用系统文件修复器修复。建议大家最好安装IE多国语言包，安装好繁体中文、日文、韩文等语言支持，能避免出现很多乱码的情况。

四川 龚胜

读者 呀旦问：我在公司使用**代理服务器**上网，却无法使用QQ进行聊天，请问原因何在？是否有解决的方法？

答：这个问题以前也回答过，不过最近又有不少人问，就简单说一下。现在很多单位为限制职工在工作时间使用QQ聊天，往往会在代理服务器处封掉了QQ使用的通讯端口，有些甚至只打开了HTTP代理功能而关闭了其它所有端口。在这种情况下，如果要使用QQ，还是有办法的：一是加入QQ会员以HTTP方式连接，另一种方式便是使用SocksOnline这款软件。只要电脑能以HTTP方式上网，那么使用QQ等基于Socks连接的网络软件也不成问题。SocksOnline巧妙地让你自己的电脑作为代理服务器，从而将Socks端口转为普通未封闭的80端口，这样就能使用QQ了。

四川 龚胜

读者 张近问：我用摄像头录制了一个小片断，还想**给这个视频文件配音。请问如何才能将自己另外录制的音频与其融合在一起，并刻录成VCD格式呢？**

答：首先请使用WAV格式保存音频文件，然后使用MPEG编码软件比如TMPGEnc，运行后在主界面分别选择Video Source与Audio Source，然后确定输出路径，再把Stream Type选定为System（Video+Audio）。单击Setting按钮，在弹出的对话框中将Stream Type选定为MPEG-1，并且Aspect ratio为4：3 PAL，其它选项不必更改。点击OK按钮之后回到主界面，按下左上角的Start按钮即可开始合并最终得到完整的MPEG-1视频文件，然后就可使用常见的刻录软件将其刻录成VCD光盘了。当然，如果要做到完美的音视频同步，还需要进行多次调整和尝试。可以完成这种功能的软件还有很多，比如“会声会影”等。

四川 龚胜

读者 龙葵问：我的电脑安装Win2000操作系统，程序运行常常出错，我重装了多次操作系统，问题未能解决，可能因为电脑配件的质量不太好吧。而一出错就出现报告错误的提示框，很讨厌，请问有没有办法不让这个提示框出现呢？

答：当然可以。请在Win2000的“控制面板”中打开“系统”，单击“高级”选项卡上的“启动和故障恢复”，在“故障恢复”下面，将“发送管理警报通知系统管理员”选项去掉即可。这样就不会再有程序因错误或兼容性不好，而被强行关闭后弹出报告错误对话框了。关闭程序出错报告后，程序出错后，就会像烟一样悄然消失，不再对用户干扰。在此处还可选择发生Stop错误时，除了“重新启动系统”外Windows 2000将执行的其它操作：比如“将事件写入系统日志”、“自动重新启动”等。

四川 龚胜

读者 阿逃问：我正在用QQ与朋友聊天时突然死机，QQ提示用户数据文件错误，无法继续运行，请问应该怎么办？另外QQ如果自动发送消息，原因何在？

答：其实就是找到能燃烧的物品制造浓烟为盟军轰炸机轰炸德军火炮阵地指明位置，在盘山路的入口有条向西的小路，先让步兵进入火炮阵地侦查清楚，再用坦克将全部火炮摧毁，然后让一名侦察兵随同火焰喷射器兵到西边搜索，可在北端的地图边缘找到一堆木柴，点燃后即可。

《寂静岭4》问题集

问：游戏中在医院得到的圣章有什么用？

答：圣章是可用来除灵的。在家中，靠近灵异现象的附近，圣章就会颤动，并且能起到除灵的效果。但要注意，圣章不能多次使用，否则会碎掉，所以尽量还是使用蜡烛来除灵吧，圣章最好用在不得已的时候。

问：游戏打穿后除了能使用艾琳和辛茜娅的换装模式，还有什么其他奖励？

答：打穿后得到第一种奖励，再次游戏在选择难度时按向右的箭头进入，难度以紫色显示。这种模式下在地铁站会出现所有武器供挑选，不过只能选择一件，在游戏中再也得不到其他武器，手枪和球杆除外。第一种奖励模式打穿后再开始游戏得到第二种奖励模式。在选择难度时按向左的箭头进入，难度以绿色显示。这种模式下地铁站那一排武器可尽收囊中，冰箱里有10瓶营养剂，储藏室有左轮手枪子弹弹夹一个，每次回房间还会自动补上。

问：游戏中有什么隐藏元素没有？

答：第一种情况，多是因为User.db文件损坏导致，解决的方法很简单，只需将该文件删除，重新执行QQ，将出现注册向导，再用你的QQ号重新登录一次即可，你的好友信息及聊天记录都不会丢失。QQ自动发消息是因为感染了木马病毒，在DOS下手工删除Sendmess.exe、Lock.exe这两个文件，然后再删除注册表中相应的键值即可。另外也可使用金山或瑞星的QQ修复器进行修复。

四川　龚胜

读者　孙中华问：我的电脑系统为Win98，最近任务栏的右下方有一行奇怪的字，如果取消任务栏显示时间、这行字就消失了，请问这是什么原因？另外任务栏上的音量调节图标也消失了，请问如何找回？

答：估计是你的系统感染了病毒或中了木马。首先用最新查杀木马病毒的软件检查一下系统，从你描述的现象看，极有可能是木马程序取代或修改了Windows的时钟程序或显示模块。建议你在“系统配置实用程序”中查找一下启动了哪些不知名的程序（很可能就是木马程序），并将其去掉。而要找回任务栏上的音量控制图标，请进入“控制面板”→“多媒体”设置中，在“任务栏上显示显示音量控制”前的空白框内点击鼠标即可。

四川　龚胜

读者　Yanglin问：我安装了**Media Player Classic**播放软件，但奇怪的是有的视频没图像，我听说它可是通吃各类视频格式啊。此外，为什么我用DR.DIVX制作MPEG-4视频文件时，总是会在我做好的视频画面上自作主张地加上一些透明Logo画面？

答：Media Player Classic（MPC）是现在因特网上流行的一种N合1多媒体视频播放软件，最大的优点就是可播放Windows平台上包括MPG、WMV、DivX、Real和MOV等常见的视频文件，有的视频没图像，是因为没有安装视频解码器包，因为MPC单独安装只有基本的视频解码器，可安装K-lite MPEG Codec等解码器包。但也有可能会出现兼容问题，特别是你在安装了同等视频播放软件的情况下，如某些版本的MPC和RealPlayer 10有冲突。建议你不要把MPC和其他视频播放软件同时安装，并且注意及时升级该软件版本。至于用某些DivX视频软件制作MPEG-4文件时出现Logo图标，这是由DivX解码器的默认设置所致，解决的办法是，进入软件相关设置选项，选择Disable Logo选项，或采用XVID等其他MPEG-4编码解决方案，如Pocket DivX Encoder等。

湖南　苏旅

读者　盒白沙问：最近电脑里装了一些WMA和MP3音频文件，用刻录机刻了几张**音乐CD，在电脑上可播放，但是却不能在家里和汽车的音响上播放，**不知道怎么回事？还有就是我刚买了一块SB Live2声卡，请问如何把主板自带的声卡屏蔽掉？

答：第一个问题有几种可能情况：首先你要确认所刻录的CD是音频CD刻录格式，而不是包含MP3、WMA等音频文件的数据光盘，因为这样的数据光盘虽然可在电脑上用Media Player、Winamp等打开，但是却不能直接被许多家用音响和车载CD播放机支持，只有少数新款音响产品（明确支持MP3、WMA音频格式）能支持这类数字音乐格式文件光盘的播放。此外，对于一些老式音响而言，它们根本就不能识别各类CD-R、CD-RW、DVD盘片，更谈不上读取了。然后是软件制作的问题，如果要刻录音乐CD，在刻录软件的设置中必须选择封盘（Close Disc）选项，如果只是封住部分扇区（Close session），那是没有意义的。最后还要提到的是，盘片不能读取也有可能是盘片的兼容问题，建议使用那种专门用来制作音频CD的刻录盘片，如BenQ、三菱、SONY、TDK都有相应的产品推出。屏蔽主板上板载声卡的操作不难，最直接的办法就是在主板CMOS设置中修改，一般在“Integreted Peripherals”（集成外设）中可找到有关

答：实际上游戏中有很多制作人抖的小包袱，要细心观察才能发现，例如当艾琳进入噩梦世界以后，再去墙壁的缝隙处偷看她的房间，就会发现3代也出现过的那只粉红色兔子会转头朝着你笑；当后期房间的恶灵现象出现以后，到大门的猫眼处去观察，就会看到门外有个形象诡异的自己（亨利）。许多小设计不心细不能发现，但都是制作人在向你传达一些剧情上的信息。

问：游戏中一共能得到几把归服之剑？

答：一共有5把，其实约瑟夫的日记里已提到了。第一把在公寓外的B3房间，第二把在地铁站到希望之家的入口外，第三把在希望之家的巨石附近，第四把在水牢的二楼某房间，第五把要最后返回噩梦公寓，在二楼的202房间找到。每把归服之剑都可拿来对付一个变成怨灵的“老朋友”，最后还会剩下一把。

问：在医院二楼里能看到一个巨大的艾琳头像，十分诡异，但又不能去打，那是什么意思？

答：如果你跟艾琳一起来到这个房间，就会发现艾琳实际上看不到这个头像。这是某种心理暗示，在地铁站里有一条巨大的蠕动着的东西也没法去打，实际上也是差不多的道理，但它们都对过关没有影响。

问：据说在最后跟艾琳一起返回噩梦公寓，当艾琳看到小沃特·苏利文留下的日记后，可能会有各种不同的台词？为什么会这样？

答：的确是这样，这跟艾琳在游戏中的受伤程度有关系。当返回噩梦公寓后，当艾琳在一楼大厅拾到小沃特·苏利文的日记和在房东房间找到脐带的这个情节时，根据不同程度的受伤会有不同的表现：一种是比较正常的，会平静地表示她要去帮助沃特·苏利文；另一种则像被

AC'97 OnBoard Sound Card的选项，将其从Enable（开启）设置为Disable（关闭）即可。

湖南　苏旅

读者　黄小韬问：我的光驱经常无故丢失，具体表现为开机不能识别，且光驱指示灯不亮，怎么搞的？此外，我看到现在最新的16×DVD刻录机在600块钱以下了，请问能买么？

答：现在许多光驱产品都有这样的设计，在不读盘时，大多数光驱是不会亮灯的，只是在开机自检或读盘时指示灯会间歇闪动。如果光驱指示灯连开机自检时都没有反应，那么很有可能是没有通电，你可看看光驱后的电源接线和接头是不是松动了或接触不良。同时你也可从软件方面考虑，主板IDE驱动程序有没有问题？如果是VIA和SiS芯片组主板，建议及时打好补丁，更新驱动安装程序。

DVD刻录机的价格在最近几个月确实下降得很厉害，诸如三星、BenQ、LITEON等品牌的8×到16×DVD刻录机价格都在600～700元之间，选购时建议选择有一定知名度的产品，因为DVD刻录对稳定性要求很高，毕竟一张盘片就要装下至少4GB的数据。

湖南　苏旅

读者　影子问：我的电脑装的是**Windows XP操作系统，**最近多装了一些软件以后，**发现不能自动关机了，**每次我选择关机时，都会出现"您可以安全关机了"，然后就必须手动关机，好麻烦啊。请问怎么办？

答：问题可能出在几点：第一，你安装了不兼容Windows XP操作系统的软件，由于错误地替换了某些系统文件，导致系统运行出错。解决办法是，试着卸载一些有问题的软件，最好是重新覆盖安装一次Windows操作系统。同时，你可查杀一下病毒。第二，你可能没有正确地启用或错误设置了PC和Windows的高级能源管理功能（ACPI），这样Windows XP也不会正常关机。你可在Windows XP的控制面板中，点击相关的"电源选项"，然后开启ACPI功能。当然，在主板CMOS设置的"Power Management"（电源管理）中，也要设置"电源管理模式"为ACPI才行。设置好以后重新启动进入Windows，一般就没有问题了。

湖南　苏旅

读者　淼淼问：我的硬盘是新买的UDMA133的金钻7200转，主板是VIA KT600的，装上去以后发现硬盘运行效率很一般，比起我以前的Intel 845G+UDMA66的机器好不了多少。怎么办？

答：首先你要确定自己是否正确安装了UDMA硬盘？比如在主板CMOS中正确设置为UDMA接口，同时在Windows硬件设备管理器中保证IDE ATA/ATAPI控制器对UDMA的有效支持。此外，需要告诉你的是，一般情况下，采用VIA芯片组的主板磁盘性能较一般，运行效率没有采用Intel芯片组的同类主板好，即使是安装了VIA 4 in 1补丁也是如此。不过，在使用时如果能注意一些问题，还是可有效地提高硬盘使用效率。

首先，要合理进行磁盘碎片整理的操作，最好定期维护，因为硬盘在运行一段时间后，随着安装软件的增多，会随机存放大量的数据文件，由于许多数据块并非存在相邻的簇中，运行效率会渐渐下降。为了加快Windows的程序启动和运行速度，应经常整理硬盘文件碎片，如使用著名的Windows DEFRAG、Norton Speed Disk、Perfect Disk等软件都可起到类似的作用，特别是后者，整理速度很快，而且作用也很明显。此外，正确安装主板的IDE驱动程序，及时打开硬盘的DMA模式，适当地为各类安装文件安排不同的安装文件夹，或用一些特别的Windows磁盘优化软件，也能提高硬盘运行效率。

湖南　苏旅

沃特·苏利文附身一样，哭着要去找爸爸妈妈，还会捶打亨利……

《战锤40000》问题集

问：在第八关要去救地图右边那个要塞，条件一防止被Chaos入侵，条件二阻止Chaos把KEY启动。我把画面上全部敌人杀光了，不知为什么那两个条件还是不能完成，没办法过关而且右边要塞有个亮点一直亮，不知道是要建什么，还是要完成什么条件？

答：你要去救那个基地才行，人要走进去那个基地停几秒钟就OK了。

问：请问怎么增加车辆小队上限？Space marine一小队有几个人可升级新武器？炮塔只能盖两个吗？提升机枪准度是哪一个科技啊？

答：主堡研发可增加车辆小队上限。Space marine一小队有两个可升级新武器，Armory研发科技后变4个。炮塔可盖无数个，只要有空间。提升机枪准度的科技是Target Finder。

问：我玩到第四关便再也前进不了，不知为什么？我在第四关已把所有敌人打死了，基地也破坏了，但还是过不到第五关，现在我真的不知道应该做什么。

答：第四关的任务是杀掉Warboss并摧毁Ork基地，Warboss在必经的路上你应该已把它杀了，Ork基地以北（不在山丘上）还有一些建筑，去看看吧。

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表背面。

最爱这期的《攻城略地》。福尔摩斯探案就像小说一样好看，百读不厌。盼望着能够早日玩到这款游戏，体会一把当侦探的瘾。还有那对法国活宝的世界历险记，卡通的风格和活泼的剧情给人耳目一新的感觉，是近期少见的游戏类型。《攻城略地》是大软的老栏目了，有时候不免给人模式化的感觉。要是每期都像这一期这么耐看就好了。虽然出新不容易，可还是希望能有新鲜的感觉。



■快评手 邱炳年

请你快评：针对22期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

2004年10期～15期我最喜欢的文章各期投票总结

期数	文章名称	作者	得票
10期	群雄逐鹿 问鼎何人？——压缩大战的真相	GZ	1032
10期	从主体到平面——主流15/17英寸液晶显示器横向评测	小虫、别理我、魔之左手、荅笥	882
10期	有奸益——IE的反思战争	GZ	713
11期	新一代DX9显卡巅峰对决	魔之左手	92
11期	“后杀毒软件时代”的病毒战——网络病毒手工清除指南	炎枫	89
11期	K8与DirectX 9的时代——2004暑期配件市场形势展望	一居	85
12期	十年——E3 2004	本刊编辑部	127
12期	什么样的墙能防火？——防火墙与入侵检测系统	王伟	95
12期	游戏娃娃莺初啼，网络剑侠道情缘	游戏娃娃	87
13期	各取所需——个人电脑升级指南2004	小虫、别理我、魔之左手	100
13期	红与黑——游走在正邪之间的黑客	苍月	92
13期	从英特尔到诺贝尔——ISEF大奖背后的思考	冰河	67
14期	各领风骚——暑期品牌家用电脑横向评测	小虫、李璨、魔之左手、荅笥	72
14期	网吧凶猛？——记“中青网协全国网吧生存状况调查”	生铁	67
14期	打造自己的“新仙剑奇侠传（上）”——实战《RPG制作大师2》	蓝蛇	54
15期	广电部停播网络游戏节目事件回顾	生铁	99
15期	仙剑奇侠传三外传——问情篇正式版独家测试报告	北四环组	92
15期	追逐黎明（二）	苍茫	90

2004年10期～15期评刊

（评刊表见每期杂志中所夹的读者调查表，网络投票地址：www.popsoft.com.cn）

10期		11期		12期		13期		14期		15期	
栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数
实用软件	2182	攻城略地	307	攻城略地	224	攻城略地	175	实用软件	175	游戏剧场	204
攻城略地	2029	实用软件	298	TOP TEN	193	硬件评析	174	硬件评析	168	攻城略地	203
硬件评析	1764	TOP TEN	281	游戏剧场	185	实用软件	166	攻城略地	168	实用软件	199
游戏剧场	1735	游戏剧场	256	实用软件	181	TOP TEN	163	游戏剧场	156	前线地带	189
网络时代	1733	硬件评析	249	硬件评析	174	网络时代	162	前线地带	147	应用心得	183
应用心得	1704	前线地带	243	应用心得	166	前线地带	156	应用心得	141	TOP TEN	179
前线地带	1613	在线争锋	239	在线争锋	162	锋利的盾	149	TOP TEN	134	硬件评析	150
TOP TEN	1424	应用心得	227	网络时代	161	在线争锋	136	在线争锋	126	网络时代	141
在线争锋	1423	游园惊梦	214	有字天书	158	新品初评	133	网络时代	122	读编往来	140
新品初评	1407	问题交流	209	专题企划	155	新闻广场	125	读编往来	108	专题企划	138
龙门茶社	1244	网络时代	202	前线地带	154	游戏剧场	122	问题交流	102	在线争锋	137
问题交流	1204	读编往来	197	新品初评	151	有字天书	116	有字天书	101	新品初评	129
专栏评述	1169	新品初评	197	问题交流	142	应用心得	110	新品初评	100	问题交流	127
有字天书	1166	锋利的盾	195	读编往来	139	问题交流	101	新闻广场	99	专栏评述	125
锋利的盾	1096	有字天书	181	锋利的盾	108	游园惊梦	99	龙门茶社	98	有字天书	120
专题企划	1093	专题企划	171	新闻广场	92	专题企划	95	专栏评述	94	新闻广场	119
读编往来	1057	新闻广场	166	专栏评述	89	专栏评述	91	专题企划	92	锋利的盾	108
新闻广场	863	专栏评述	147	晶合通讯	87	读编往来	89	锋利的盾	73	游园惊梦	97
晶合通讯	617	晶合通讯	127	龙门茶社	85	晶合通讯	72	晶合通讯	62	晶合通讯	75

《大众软件》大众评说（2004年10期～15期）

林晓：其实我不是个喜欢喋喋不休的人，而且还很不善于自夸，当然也有那么一点点对批评意见的逆反……（只有一点点啊，我还是很谦虚的）所以在接连写了两期评刊后，就有点那个什么黔驴技穷了。因此，10～11期评刊我主要是听读者说。没发表意见的你现在翻翻这几期杂志，没准儿又有什么新想法，那就赶快告诉我吧。也许，你的看法和意见就会出现在下期杂志上。（由于读者调查的缘故，第10期评刊回函明显多于往期。）

★ 最快成长　“游戏娃娃”报导组合（11～14期“在线争锋·混沌冒险”栏目）

11期的封面……真的很让人意外。这期好内容那么多——超强的DX9显卡，还有我最爱的RPG经典！要是因为这封面没有被看到，那就太可惜了。（网友 shinyars）

13期的游戏娃娃有了很大进步，造型加上水墨的背景更富有诗意，游戏的过程也很有趣，4位主角的文章本次都增加了调侃的意味。本来装可爱现在就已经不流行了。希望以后还能继续制作得如此精良，这样才能说和别人不一样。（湖北 王霄）

★ 最受欢迎创意　不谈虚拟，我们看实际——网游周边Show（10～15期“在线争锋·混沌冒险”栏目）

大软的文章实在少见这种风格，所以也很罕见地在女性朋友中得到了青睐。因为是卡哇伊的东东，也因为关注群从男性变为了女性，所以大家的意见颇多。比如需要商品价格、尺寸、销售地点等，尤其关注内地有没有代理。这个版块非常受欢迎。（四川 滔滔）

★ 最佳作者组合　小虫、别理我、魔之左手、答笛（10、11、13、14、15期“硬件评析”栏目）

10期的硬件评测，从立体到平面，封面和该文的导读看起来就非常有力度。从液晶显示器的技术、发展、与CRT的优缺点，到评测的方法、标准、软件、指标、使用等，文章写得非常详细。看过文章后，再一次被大软所震撼。文章无可挑剔，每个版块都写得非常好。看来大软又要带起一阵购买LCD的风潮了。（辽宁 姜威）

★ 最热点话题　网络游戏与网吧何去何从（14、15期“专栏评述”栏目）

生铁报道的游戏节目很多，这让我深刻感受到有很多人都在为游戏业而努力拼搏着。15期的《广电部停播网络游戏节目事件回顾》一文，引起了我很多的思索。时代在发展，社会在进步，毕竟现在已经不是小孩子满街跑玩滚铁环的时代了；世界全球化在进一步加强，网络游戏的出现是娱乐界的必然。我觉得造成危害的根源，并不在于网络游戏本身，而是在于对未成年人的教育。防止未成年人犯罪，还是要治本而非治标吧？最后引句生铁的结尾吧：电脑网络游戏节目是否复播、何时复播，作为玩家的我们也将继续保持关注！（网友 陵岚）

★ 最持久关注　《仙剑奇侠传三外传》系列游戏（10～15期“前线地带”栏目）

拿到第15期大软，“仙三”外传的广告赫然映入眼帘。于是不自觉地想到了“呼之欲出”，“千呼万唤始出来”之类的词。在今天国产RPG一片低迷的时期，唯有仙剑系列保持了其一贯“以情动人”的唯美风格，一如既往地推出一部比一部完美的作品，可以说实属不易。但当头脑从外传即将上市的兴奋中冷静下来后，不禁疑惑国产RPG还有没有竞争力，还能走多远？这可能是整个偏向网游的游戏界应该思考的问题；而我们普通玩家能做的只有支持经典，期待佳作。最后套用一句老话送给国产RPG的制作者们，以及关注支持国产RPG的玩家和媒体：游戏尚不成熟，同志仍需努力！（网友 岚山风景）

★ 最及时告诫　电脑病毒问题不可轻视（10、11、12期“实用软件”与“网络时代”栏目）

11期的“后杀毒软件时代”理论是个不错的策划。事实上，如果操作得好也的确可以省心不少，问题是，这样的专题每当读者亲自操作时，总是不能和小编们手下的步骤达成一致，也许这是个无法彻底解决的问题。大家学会了判断病毒的基本方法，剩下的，估计还是要交给杀毒软件。（重庆 徐苑）

评刊幸运读者（2004年10期～15期）

李　涛	陈业欣	谢晨峰	罗文涛	王集凌	王　凯	吴华嵩	刑　岩	冯　超	洪建安	郭　磊
李　京	范　明	玉　晋	郭宝鑫	庄　青	王　鹏	闫雪峰	常　成	傅　玉	赵　月	陈　晨
刘　欣	草雄京	陆　昕	郭　明	于雨生	吴志方	白　鹏	罗　洪	卢炳乐	郑建军	李　阳
吕云泽	周　毅	连俊宇	金　鹏	訾向斌	陈振凯	潘科帆	王　乐	陈　宇	张嘉东	宋玉鹏
莫沛健	潘　旭	宋　涛	吕　佳	岳　洋	巩　旭	张国伟	陈　龙	王嘉斌	杨　虎	于　乾
张家奇	洪敦锐	赵成业	刘淑媛	谭本全						

■本次评刊为大家准备的奖品包括：游戏海报、游戏点卡和周边玩具，我们将随机抽取其中一种送给幸运读者。

2004年18期网游周边问答获奖名单

佘　阳	王　钰	吴　靖
岑　参	高　原	丛　斌
朱立为	霍健文	周伟强
黄李华	张　兴	张　柯
张　瑶	高　翔	杨　勇
亚　亚	崔子山	许树楠
许家国	程　萌	

奖品将在《吞食天地Online·斗擂台》客户端、《吞食天地Online》主题T恤、游龙金属笔记本以及恶魔巴豆妖毛绒玩具中抽取。

（题目见2004年18期169页）

AMD－速龙64杯 《反恐精英——零点行动》四格漫画大赛



作者：龚云飞

林晓：好了，看过几期超短篇以后，大家是不是觉得很不过瘾？我这就奉上以CS为背景的岁末大餐《父亲》，希望大家喜欢。小说将连载3期。

在那之后的许多年，每个晴朗的夜晚我都会一个人躺在房顶，任黑色的冷风侵蚀每一寸肌肤。抬头仰望幽蓝的夜幕，眼前浮现出父亲冷峻但慈祥笑容。泪流满面。

本期出场人物
King：主人公"我"。
Zero："我"的父亲。
FOX：父亲的好朋友。

父亲（一）

■山东 Flashdog

我出生在西北一望无垠的大漠。这儿终年只是一番景象：恶毒的太阳狠命灼烧着早已龟裂的土地。偶尔吹来干涩的风，将漫漫黄沙扬起，在空中旋转翻飞。天空是枯黄色的，没有云。只有幽灵般的秃鹫在烈日下盘旋，浓黑的身影深深烙在地上。它们不时发出令人揪心的哀鸣。破碎而绝望。我居住的小镇是一个在市级以上地图上便难觅踪影的穷乡僻壤，它没有正式的行政名称，我们当地人管它叫做DUST。

我的童年便在这酷热的大漠中慢慢蒸发掉了。没有漂亮的衣服，没有好看的玩具，甚至没有母亲。在我的记忆中这个世界唯一能够保护我，疼爱我的人便是父亲。

我的父亲是个冷峻的人。不爱说话。他永远穿着与这黄沙一样颜色的外衣，戴镜片很厚的眼镜。头发倔强地一根一根全部向上竖着。父亲喜欢傍晚时候一个人斜靠门框，落日血色的余辉笼罩着他魁梧的身躯，将他全身染成绯红。他总是侧目凝望大漠的另一端。眉头紧锁。犀利的目光仿佛穿透弥漫的黄沙在注视着什么，又仿佛什么也没有看。父亲爱烟，那种很粗的雪茄。青色的烟雾总在他周围缭绕，汇聚成令人难以琢磨的氤氲。飘渺。诡异。

这时我便会没来由地感到阵阵恐惧。我爬过去紧抱住父亲粗壮结实的腿，将脸深埋在裤褶中嘤嘤哭泣。父亲身上永远带着大漠干涩的气息和淡淡的烟草清香，这种味道令我放心。令我确定此刻他就在我身边一步也未曾离去。父亲从不会扮鬼脸讲故事哄我。他只是抚摸我的头发和脸庞。轻轻地。手掌宽厚而粗糙。总在我幼嫩的肌肤上留下一串细微的疼痛。刻骨铭心。难以磨灭。

爸。妈妈在什么地方？每次我问到这儿，父亲坚毅冷峻的面庞便会笼上一层阴霾。嘴角微微抽搐。然后他便起身走到门口，背对着我看远处颓败的落日。青色的烟雾自他身边弥散开来。飘渺。诡异。

妈妈在一个很远很远的地方。

那她什么时候来看我们。

KING，我的孩子。妈妈不会回来了。但她会在远方静静注视着我们，为我们祈祷。所以你要坚强地活下去。做个好人。说到这儿父亲便会转过身来望着我。灼热的眼神在落日投下的阴影中散发出令人难以琢磨的光。直看得我心慌意乱。他的笑容飘忽不定，就像雪茄飘渺的青烟。将我笼罩，却又让我产生遥不可及的距离感。

天空传来秃鹫的哀鸣。破碎而绝望。

我就在这种恶劣但温暖的环境中渐渐长大。父亲对我非常严厉，我从很小就开始学着处理日常事物。做饭，打扫。六岁那年，父亲要我骑着摩托去二百里以外的镇上去买水。我撒娇不去，最后竟坐在地上不起来。父亲动怒了。他生平第一次打了我。那种灼热的疼痛我至今仍记忆犹新。我倔强地仰起头，泪水夺眶而出顺着两颊静静淌下。我看着父亲，他伟岸的身躯颤抖着。脸色深沉无比。目光炯炯，充斥着愤怒——似乎，还有些许哀伤。我狠命转身冲出房门，跨上摩托飞驰而去。身后只留下滚滚焦黄的烟尘。片刻便随风飘散。灰飞烟灭。

我在哭。泪水一次次汹涌而出，却一次次风干在大漠灼热的空气中。我走得急，未戴防风眼镜。无数沙粒狰狞着扑面而来，如利刃般宰割我的每一寸肌肤。那一刻我感到好疼。是我的心在疼。我是他的儿子啊！他怎可以这样对我！我疯狂地将油门踩到极限，直冲进前方风沙的旋涡。终于，我撞在了一块石头上。车翻了，我被甩上了五六米的空中然后重重跌了下来。我甚至听见了躯体深入黄沙中时沉闷的声响。我感到全身骨骼都已经散架。精疲力竭。飞扬的风沙很快将我掩埋。好暖和啊！我突然想到了冬天的壁炉。父亲抱着我坐在旁边。他沉默不语。面容冷峻但是慈祥。我眼前渐渐变成红色，意识开始模糊。我张开嘴想要呼唤父亲，喉咙却感到剧烈的灼热，发不出任何声音。

醒来时发现自己正躺在柔软的床上。依稀可听到窗外尖锐的风声。父亲就坐在床边，布满血丝的眼睛凝望着我。眼神中有火焰在跳动，温暖而哀伤。不知怎的看到他我难受极了。满腔的委屈再次化做决堤的泪水。汹涌澎湃。父亲紧紧抱住我。我可以清晰地感受到烟草熟悉的清香。父亲的身体在发抖。他就这样紧抱住我，似乎要将我融化在他炙热的胸膛。

KING，是爸爸不好。爸爸不该这样对你。可是也许有一天爸爸就会离你而去。所以你要学会独立，要坚强地活下去。做个好人。

父亲的职业对我来说一直是个迷。我只知道他经常一出门便是十几天，然后带回来许多钱。数目不同，但每次都很多。有时那些花花绿绿的钞票上甚至印着我从未见过的外国文字。我问他，他总是支支吾吾说是跟朋友一起做生意。然后便不再说话。独自斜靠在门框看落日最后的挣扎。独自吸粗大的雪

茄。眼神空洞而且飘渺。

有件事情是最令我担心的。就是父亲很容易弄伤自己。每次他“做生意”回来衣服总会变得破破烂烂。浑身到处是擦伤。记得9岁那年，在一个风雨肆虐的夜晚，我一个人蜷在被子里，惊恐地盯着窗外深邃的夜空。四周没有一丝亮光。我能够很清晰地感到整个房子在暴风骤雨中飘摇。狂风伸出利爪歇斯底里地撼动着窗棂，发出可怖的呼啦声。我害怕极了。我感到黑暗中隐匿着无数的魔鬼。它们盯着我狂笑。露出森白而尖锐的獠牙。就在这时门突然开了，一个高大的身影鬼魅般出现在我的眼中。我感到末日的降临。我极度恐惧，疯狂地叫了起来。天空划过凄厉的闪电，将周围照亮。刺眼如同白昼。只有这么两三秒钟，却足以让我完全看清门口那人的脸：狰狞的表情，扭曲的五官，还抹着几块紫黑色的血迹。令人不由想到死亡。然而这两三秒钟也让我毫无疑问地确认：这张狰狞的脸，这张令人想到死亡的脸正是我最爱的父亲！

爸！

我跳下床冲向父亲，将他摇摇欲坠的身体扶住。他无力地倒在我稚嫩的肩膀上。我感到他像石头一样沉重。我将他扶到床上，拉开灯。然后我惊呆了。我无法相信所看到的一切：父亲全身已被鲜血浸遍，大腿上还汩汩冒着。他痛苦地喘着粗气。脸色纸一般惨白。豆大的汗珠顺着额头不停滚落。我慌忙抓起桌上的电话，却被虚弱的父亲一把拉住。他看着我。目光涣散可是坚决。他已经没有力气发出任何声音，只是拼命摇头。我很清楚他的意思，他是在让我不要打急救电话。他依然让我去找FOX。

半晌。FOX来了。带着他的医用箱。我被勒令到另一个房间里呆着。然后我便听到父亲痛苦的叫声。撕心裂肺。窗外依然是彻头彻尾的漆黑的夜。电闪雷鸣，狂风暴雨。似乎要摧毁这天地间的一切。

FOX出来对我说父亲没事了的时候东方的天空已经开始泛起鱼肚白。我慌忙冲进屋内，看见父亲已经沉沉睡去。浑身缠着厚厚的绷带。表情宁静而安详。黎明第一缕曙光映射在他冷峻但是苍白的脸上。我突然感到剧烈的心疼。

我经常问父亲我们为什么不搬到大城市而偏要住在如此人烟稀少的大漠。父亲只是说他的生命属于大漠，他不能离开。然后便沉默不语。凝望远处连绵起伏的光秃的沙丘。眼中折射出悠远的光芒。但尽管如此他还是在我7岁那年把我送进了城里的学校。

你要接受最好的教育，健康成长。做个好人。父亲说。

学校离家是很远的。尽管我非常希望躲在父亲宽阔的身躯后面，乘车在风沙中飞驰，但是父亲从未送我去上过学。他总是让FOX送我去。那个我熟悉而又陌生的男人。

在我短暂的记忆中，FOX是仅次于父亲的我最熟悉的人。只有他会在我无聊时给我讲故事，带着我四处游荡。陪我走过孤寂的童年。与沉稳冷峻的父亲不同，FOX是粗犷张狂的。他喜欢肥大的迷彩裤，沉重的陆战靴；上身赤裸，只套一件有七八个口袋的帆布马甲。露出布满伤疤的坚实的肌肉。他总是裹着鲜红的头巾，如火焰般耀眼。在我很小的时候，FOX喜欢将我举过头顶，用他满是胡茬的脸轻轻蹭我。然后他便望着我笑。眼神清亮。牙齿洁白。笑容落寞但是桀骜。

父亲出去的时候，FOX便会来陪我。他经常带我去镇东的一片废墟。那儿有突兀嶙峋的怪石。零乱放置的锈迹斑斑的深绿色铁箱，蜿蜒曲折的破损的石头墙，还有一扇年代久远的木门。就是这么一个了无情趣甚至单调得有点恐怖的地方却洒满了我太多的回忆。FOX会将我抱到铁箱子的最顶端。然后坐在我旁边，喝酒，给我讲事情。FOX从不吸烟的。他只是喝酒，那种很烈的威士忌。于是他总是笼罩在一种令人迷醉的酒气之中。我问他为何不吸烟。他的回答是吸烟会使牙齿变黄，这样姑娘们便不肯与他接吻了。说完他便会转过头冲着我笑。落寞但是桀骜。

我是喜欢FOX的。因为他允许我做父亲绝对禁止我去做的事情。我喝的第一口酒便是他给的。那年我只有八岁。你可以想象一个八岁大的孩子仰头喝下一大口威士忌会是怎样的感受。我只觉得喉咙里有一团火焰在燃烧。然后那团火焰缓缓进入我的胸膛，腹部。继而烧遍全身。眼前出现奇幻的色彩。醒来时我依然感到脑袋发沉。FOX坐在床边冲着我笑，他说我足足睡了一天。还说我要学会锻炼，不然无法成为一个真正的男人。

除此之外，FOX经常带我去木门处的废墟玩枪战游戏。这是我最喜欢的。我始终不理解为什么父亲对此事如此反感。每次我拿着玩具枪央求他陪我玩，他的脸上总是掠过层层阴霾，推说自己忙然后转身走开。声音低沉而冰冷。甚至还会将我的枪夺过来狠狠丢在地上。说好孩子不要整天想着打打杀杀。然后便不再做声，只是看着我。眼神深邃。栗色的瞳仁泛起难以捉摸的光泽。

但是FOX不会。他总是很开心地陪我跑来跑去。我们在废墟激烈地交战。以怪石和铁箱作为掩体。兴高采烈。FOX的枪法出奇得准。他甚至可以用彩弹在我胸前打出一个“笨”字！然后指着我开怀大笑。露出两行洁白的牙齿。笑容天真如幼童。

玩累了我们便并排坐在高高的铁箱子上。FOX继续喝酒，我喘着粗

气。一起看大漠上方寂寥的天空。看落日的余晖将起伏的山丘笼上一层诡异的橘红。看回巢的孤独的秃鹫。它们偶尔哀鸣，叫声破碎而绝望。

你怎么可能打得这么准？我不解地问。

这算什么。Zero比我打的准多了。FOX猛地仰头灌下一口酒，双眸凝视前方。

可是，他从来都不陪我玩。他永远只是对我板着脸。我低下头苦笑着说。我甚至怀疑他是不是我的父亲。

这时FOX便会靠过来搂住我的肩膀我。我可以很清晰地感觉到来自他结实臂膀的无穷力量。他说：KING，不要这么想。Zero是最爱你的父亲。你还小，有许多事情你不明白。你要耐心等待。

说完他便会转过头凝视着我。眼中荡漾着温暖的光芒。金色的霞光在他脸上勾勒出清晰的棱角。他微笑。笑容桀骜但是慈祥。

FOX只有一件事不会放纵我。他绝对禁止我穿过木门到墙的另一边去。我问为什么。他便会出神地看着远方，梦呓般地说：那边的世界不属于我们，到了那边你就会死。知道吗？KING，你会死。

他的脸上掠过一丝诡异地笑。充满杀机。令人毛骨悚然。眼神冷漠而犀利，似乎要望穿苍穹。

我站在远处惊恐地看着他。刹那间感到他好陌生。

父亲决定让我去城里上学。然而任我苦苦哀求他也不答应接送我。就在我心灰意冷并拎起书包走向自己的摩托时，FOX出现了。他说：Zero，KING还是个孩子。让我送他去吧。然后他便面带微笑地看着父亲。父亲也看着FOX。沉默不语。只是他的表情严肃而冷漠。半晌，父亲说你来一下。说罢转身走向屋外。FOX抄着口袋跟了过去。

他们谈话的声音很低。尤其是父亲。我只隐约听见FOX说他不是个小孩子，他会小心，叫父亲不要担心。别的便听不清楚了。我很奇怪：父亲放心让我一个人去，怎么会担心FOX？他可是个强壮的男人啊！终于父亲进屋对我说：路上要听话，不许胡闹。然后他便径直进了自己的屋子。透过明亮的玻璃窗我看到FOX在外面冲我做鬼脸。手舞足蹈，兴高采烈。我笑了。推开门跑出去。

坐FOX的敞篷越野车在大漠里奔驰是一件刺激无比的事情。FOX的车技好得没话说。他可以把车开得像飞一般迅速。车后扬起漫漫黄沙，在空旷的大漠中划出一道优美的弧线。FOX开车时神情坚毅而冷静。双目如电，直视前方。鲜红的头巾在风沙中上下翻飞，如火焰般跳跃。热烈，但是诡异。他喜欢边开车边喝酒，每喝一次。速度便提升一些。最后快到令我紧靠座位，闭上双眼。无数细小而尖锐的颗粒划过脸庞，似乎要将我撕裂。我甚至会忍不住而大声叫喊。

我拼尽全力从家到学校需要一个小时。FOX第一次送我时我便记下了时间：四十分钟。

学校的生活是索然无味的。在那个纸醉金迷的城市里我被同学视为异类。他们讨厌我衣服上簌簌落下的黄沙正如我讨厌他们身上散发出的令人恶心的香水气味。这样很好，我在学校的生活变得平静而自由。没有人注意我也没有人主动与我交谈。只有一次，我发现几个家伙戏弄门口的一个小乞丐。我走过去，掏出50元放进他的破碗中。然后转身，在无数错愕的眼光中静静走向街对面。那儿有FOX和他的越野车。还有真正属于我的世界。

谁知道这件事令那些自以为是的家伙怀恨在心。一天几个小流氓将我堵在胡同，其中一个恶狠狠地说你他妈很有钱是不是快都交出来不然我废了你，他将头发染成绿色。令人恶心。我刚想反抗便看见FOX从远处跑来。边跑边说各位老大他是我弟弟你们不要欺负他我给钱就是。说完抽出200元递过去。面带微笑。绿脑袋一副很不屑的样子伸手去接，还嘟囔着他妈的算你有眼神。

就在这时一阵凉风吹来，吹开了FOX的马夹，露出他结实的胸膛和胸前纹上的“V”字母——这种纹身我在父亲身上也见到过。蓝黑色，狰狞而诡谲。然后我分明看见绿脑袋伸过来的手僵在了半空。他仿佛死尸一般纹丝不动。只是盯着FOX。嘴巴张开，面部肌肉开始扭曲。我在他睁大的眼睛中读出了一种东西。那是恐惧。真正的对死亡极度的恐惧。

FOX依然在笑。天真如幼童。怎么不要啊？嫌少吗？说罢又抽出100元。突然绿脑袋疯狂地嘶吼起来。如大漠的秃鹫一般破碎而绝望。他转身飞一般逃走了。剩下的几个家伙也是一哄而散。FOX静静看着他们。笑容变得诡异。杀气腾腾。

从那以后每个人见了我都是毕恭毕敬，连老师都不例外。经常有人跑来无故向我献殷勤。我问FOX，他们为什么这么怕你？

是吗？也许我长得比较凶吧。说完他便双目凝视前方。出神的看着什么。又似乎什么也没有看。

12岁那年的秋天。夕阳斜挂在天边，绝望地燃烧。我独自坐在高高的铁箱上。静静地数疾疾掠天而过的孤独的秃鹫。怅然若失。父亲后天就要回来了。我实在无法将这次的考试成绩告诉他。他对我非常严厉。然而我不害怕他打我。我只是不喜欢看到他独自靠在门框上以一种寂寞而绝望的姿势吸雪茄，双目凝视远处纷扬的黄沙，落寞而空洞。那样会使我心疼。

FOX缓缓走来。拎着酒瓶。脸上泛起明朗的红润，宛若天边喷薄的彩霞。他冲着我笑。露出两行洁白的牙齿。桀骜而慈祥。

只是一次考试Zero不会怪你的。他坐下来以后说。只要你尽力了。

我沉默不语。低头玩弄手指。

不过你一定要努力学习啊！FOX接着说。不然以后可没有饭吃。说来惭愧，我小时候特别笨，经常几门功课不及格的。说到这儿他抬手去摸自己的脑袋，眼睛眯成一条缝，露出孩子般灿烂的笑。

那你还不是照样有饭吃。而且比普通人吃得更香？

FOX没有回答。我似乎看到他的眼中掠过一丝忧伤。转瞬即逝。难以察觉。

FOX，你告诉我。我继续问。你和父亲他们到底是做什么的？为什么他从不对我说？为什么你们要么终日无所事事，要么一失踪便是十几天杳无音信，然后带回大量的钱币和满身的伤痕？为什么我们不搬进城市干净明亮的公寓偏偏住在这人迹罕至的大漠？

FOX被我一连串的问题给弄得一愣，然后很勉强地挤出一个笑，躲开我犀利的目光说：KING，其实你不必想这么多的。你只需无忧无虑地生活。你还小，许多事情你不明白。你要耐心等待。

可是我已经等了十二年！我有些激动……我受不了这种死气沉沉的生活，受不了别人挑剔的目光！你知道吗？他们说我没有父母，说我是没人要的小崽子！因为我的家长会从未有人参加过！你告诉我，这些都是为什么？

我看到了FOX眼中弥散开来的忧伤与无奈。他张开嘴，想要说些什么。突然他猛地转过头，眼睛定定地看着远处。表情骤然改变。冷酷而充满杀气。顺着他的目光，我看到五个黑影鬼魅般在石丛间奔跑跳跃，时隐时现。仿佛是隐匿在这大漠中诡异的精灵。

他们是谁……我还没有说完，FOX便抓住我从铁箱上一跃而下，他双眉紧锁，表情是从未见过的冷酷与严肃。

FOX慢慢探出身子，看了一眼，然后转身对我说：KING，别害怕，只是一点小问题。他们是我的老朋友，我出去打声招呼就回来。你趴在这儿闭上眼睛，我不叫你千万不要出去。知道了吗？他语速平缓，面带微笑。然而我分明感觉到蕴藏其中的不可抗拒的力量。我茫然地点头，惊恐地望着他大气也不敢喘。FOX拍拍我的头说，放心，没事的。

就在闭上眼睛的那一刹那，我看到FOX掏出一把锃亮的银色手枪，在夕阳的映照下折射出华美的色彩。FOX双目炯炯，自信、桀骜，又充满杀气。

我很清楚，枪膛中躺着的绝不是彩弹。

后来我得知我只在箱子后面趴了三分钟一切就结束了。然而在那时我觉得自己仿佛经历了三个世纪一般漫长。耳边传来破碎零乱的枪声，夹杂着子弹打在铁箱上发出的金属摩擦时尖锐的嘶鸣。我很容易就分辨出FOX的枪声，那是一种巨大的，霸气十足的吼叫。每响一次，那些嘈杂的声音便减弱一些。我默默地数着，正好五枪，第五声枪响过后，一切归于平静，突兀的仿佛什么也没有发生过。我甚至又可以听到风卷着黄沙在空中纠缠的声音。然后我听见FOX叫我出来。

我像个木头人一样从箱子后面走出，发现FOX正靠在对面的石头上，喝酒，然后对我笑。在不远处凌乱地躺着五个戴奇怪面具的黑衣人。他们眉心都在汩汩冒着鲜血，如暗夜里盛开的玫瑰，诡异而妖艳。那些血流下来在沙地上渗成一片，迅速风干发黑，然后被漫漫黄沙掩埋。

此时我已无法动弹，我从未见过死人的。更何况是一次五个，而且如此惨烈。我想叫喊，却感到有什么东西勒住了我的咽喉，怎么也出不了声。

FOX似乎看出了我的紧张。他站直身子张开双臂，说：KING，别害怕，过来，现在我们安全了。

你……你杀人了？我问他。我感到自己的声音颤抖。细若蚊蝇。

是的。因为他们要杀我们。他们要杀我和你。

他平静地回答。面带微笑。天真如幼童。然而这种平静在我看来几乎是一种残酷。毫无人性的残酷。我突然觉得站在我面前的是一个魔鬼，而不是我熟悉的FOX。

你胡说！我歇斯底里地叫着。我们又没有做错事，他们为什么要杀我们。

FOX的笑容骤然消失了，目光移向我身后的某个地方然后一字一顿地说，很简单。因为他们是好人，而我们不是。

我挥舞着的双臂僵在了半空。不知所措。我感到内心深处某个地方轰然倒塌了，那是我坚守了十几年的人生准则。做个好人。对，做个好人。父亲总是这样教育我。我也在尽最大的努力去实现。我原本以为我做到了，然而FOX的话却像一记重拳打碎了我所有的幻想。

你在胡说些什么？我吼叫着。你，我，还有父亲，我们难道不是好人吗？

KING，也许你是一个好孩子。但你有没有想过，我，还有你最爱的父亲，我们是怎样的人呢。

沉默，天空突然响起秃鹫的破鸣。凄厉而孤独。

我看着FOX，他的眼神异常清亮。我看见一股忧伤在他的瞳仁上荡漾开来。如深秋时节枯叶落在湖面。泛起层层涟漪。他一口气喝光了所有的酒，将酒瓶重重摔在地上然后对我说：KING，是该真相大白的时候了，你已长大，有些事情不能够瞒你一辈子。下个月十六号晚上你还来这里，我会让你知道一切。但在这之前，不要向我，或Zero追问什么。你要耐心等待。

说完后他转身离去。留下我一个人傻站在那儿，呆若木鸡。我看着他的身影在肆虐的风沙中变得模糊不清，最终消失在一座沙丘的后面……

（未完待续）

骏网、盛大新华强强联手 共推《传世》包月卡册精品

近日，骏网以雄厚实力获得《传奇世界包月卡》酷炫套装独家代理权，与致力于"网络迪斯尼"的盛大新华公司正式结成战略合作同盟，打造最强势的互动娱乐周边产品。

盛大新华为网络游戏衍生产品的专业开发团队，经过不断努力，为广大玩家提供了多达十几个系列的周边产品，深受广大玩家的喜爱。而传世包月卡炫彩套装在受到玩家的期待后，于10月下旬上市。骏网作为独家代理商，将在全国限量发行8万套。

作为目前国内最大的互动娱乐企业，盛大新华网络有着丰富的内容提供，《传奇世界包月卡》炫彩套装，可谓网游精品的再现，吸引了众多厂商的目光。骏网由多位在IT界享有盛誉的精英人士投资组建，吸引了一批有多年软件销售经验的优秀人士加盟，依靠高效的资金流、物流、信息流管理平台，为产品的销售提供了有力的支持。此次合作，骏网作为《传奇世界包月卡》炫彩套装的总经销商，将为盛大新华和《传奇世界》的玩家提供全方位和立体化的服务。

盛大新华其雄厚的技术实力和完善的服务体系，结合骏网覆盖全国的强大营销网络，强强联手共同创造游戏市场的传世精品！

附产品介绍：

传奇世界包月卡1张，

特制炫彩版卡片，绝版限量发售，绝对值得你珍藏！

传奇世界典藏录1本，

经典设计，收集属于你的超炫卡片！

超值奉送：

祝福油2瓶，铁血令1块，声望3点（三者其一，百分百有奖）。

限量价：11月超值特惠价49元。

超值抽奖：

实物屠龙刀、逍遥扇、怒斩、龙牙、龙纹、耀阳圣尊、紫月圣君、裁决、骨玉、无极，极品装备等你拿！

只需轻松验证，即可与大奖亲密接触！

详情请见http：//xinhua.poptang.com。

骏网集团全国总代理

骏网集团官网：www.junnet.cn。

骏网加油站：www.j-net.cn 经销商在线定购

骏网一卡通，一卡充天下：www.jcard.cn 零售客户在线定购

业务咨询电话：北京骏网联合科技有限公司

010-82684720-806　孙悦

骏网名称、联系电话及地址

万众骏网　010-82627435
北京市海淀路171号大华写字楼B337万众合力

上海骏网　021-63744834/63746334
上海市福州路355号文化商厦609室

西安万众　029-5513958/5534886/5514557
西安市雁塔路中段2号赛格电脑大厦701-704室

沈阳骏网　024－83960181/83960180
沈阳市和平区三好街物产科贸大厦15楼5号

成都骏网　028-85455315
四川省成都市新南路118号百脑汇资讯广场656室

重庆骏网　023-89084990
重庆市高新区石桥铺渝州路8号（泰兴科技广场9-10）

杭州骏网　0571-88309344
杭州市文一路227号耀江文翠苑9-1-601

武汉骏网　027-87659146　87659026　51854020
武汉珞瑜路87号汇通大厦17楼E座

广州骏网　020-61246080/81/82/83/84/87(86传真)
广州市天河区龙口东路342-360号天诚广场317室

广州旭网　020-38819695/38819692
广州市天河路351号省外经贸大厦B1楼

昆明旭网　0871-5107565/5107562（F）
昆明市美丽家园美晨阁2-2B昆明旭网科技有限公司

济南骏网　0531-8952682/8958403
济南市山大路228号齐鲁软件大厦B座308室

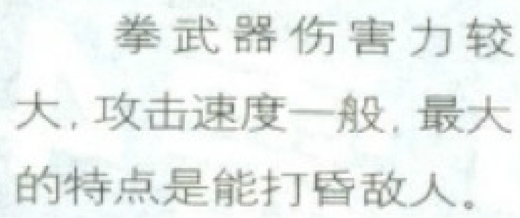
提墨点香 天下第一

——《墨香》中的第一次

创建第一个角色：进入游戏画面后，点右上角的"生成角色"栏，选择角色的性别、发型、出生的地区等属性。然后别忘记给自己的角色取个名字哦！

选择第一种武器：《墨香》里一共有6种不同的武器，分别是刀、剑、枪、拳、弓、暗器。





刀的速度慢，但威力很大。

剑武器杀伤力不高，但攻击速度快。

枪武器杀伤力一般，攻击速度一般，最大的优点就是近身攻击范围大。



拳武器伤害力较大，攻击速度一般，最大的特点是能打昏敌人。

暗器的攻击力较弱，但速度是最快的，尤其厉害的是打中对方后，对方会受到持续的毒性伤害。

来到第一张地图：地图载入过后，你会出现在敦煌。敦煌分为夜敦煌和昼敦煌，两个地方其实完全相同，只是所处的时间不同。在敦煌一共有小蠢纯、食人花、双双、大蜗牛、大蠢纯这几种怪物可供升级！

第一次保存记录：进入了敦煌后，在地图的某处，你能看到那个小小的宝石灯塔，这是保存记录的地方。每张地图都有一个记录点，在记录点保存记录后你每次上线都可在保存点出现。

打败第一个怪物：在神殿里转悠了半天后，我决定出去闯闯。刚出门口就看到了一个个绿毛球，原来它的名字叫小蠢纯，敦煌里最低级的怪物！打败它后我得到了15点经验、19钱和5点修炼值，耶！

完成第一次打坐：打死了小蠢纯，我也受了伤。打开技能栏，选择"打坐"图标，用鼠标左键点住，拖到屏幕的快捷栏，按一下快捷键就可原地打坐恢复体力了。

打落第一件宝贝：打了半天小蠢纯了，突然头上出现一堆钱币，哇哈哈，我终于打到钱了！

生平第一次吃药：包子是用来补血的，道具栏中的兰花是用来补内力的！

小虾第一次升级：升级后有6点属性点可加。我拿的是剑，是近程攻击的武器，加力量可提高攻击力。加体力可增加生命力和防御力，加心脉则可加内力和护体。如果你用远程攻击的武器，那就要加敏捷哦！

使出第一招连击：很简单的，一直不停地按A键、Ctrl键或直接用鼠标点，就可发连击啦。

进入第一座城市：穿过敦煌，会来到《墨香》的第一座城市——兰州。兰州是没有怪物的，而且你可买到你想买的各种药品、武器、武学秘籍，当然你要有钱才可以啦！

我的第一次购物：在兰州有各种NPC，打铁的那位大叔是卖武器的，一把胡子的那位是卖药草的，看到那对夫妻了吗？那是卖衣服和首饰的！哦，这里还有一位蓝袍先生，那可是卖书（可都是秘籍哦）的大叔。

完成第一次摆摊：打开技能栏，找到"摆摊"的图标拖到快捷栏，按一下快捷键，放上出售的物品，打上价格，就可不用声嘶力竭地叫卖，摆个优雅的姿势等着卖个好价钱吧！

购买第一个仓库：在城里找到仓库管理员，花上1万钱就可买个仓库。

施展第一种神功：升到8级后，我跑到兰州城里向蓝袍老头买了本武功书。不过他告诉我还得去找演武使进入演武场修炼后才可学会武功。找到演武使，交上1000钱学费才能进入演武场，打完身边的怪物才能完成修炼。

修炼第一种技能：打怪物才能得到技能点！这些技能点是用来修炼特殊技能的。按S键打开技能栏，点选要学习的技能，只要所需技能点数够，就可学会该项技能了！

学会第一种轻功：到10级时，按S键打开技能栏，会看到一个绿色小人的图标，那就是轻功，这时如果有1000点技能点就可学了。



结交第一个朋友：打开好友栏，输入对方的名字，发出好友邀请，对方确定后，我就多了个好朋友啦！

加入第一个团队：组队很简单，打开技能栏，找出组队的图标，双击建成团队，然后点一下你想组队的人邀请对方加入，对方确认加入队伍就可以了。



第一次死亡：出来混，总是要还的！终于，我也到了要还的时候，不过当我的灵魂正在为我的身体哀悼时，突然弹出了一个窗口，让我选择是"目前位置复活"还是在"保存点复活"。我老实回到记录点，好好打坐一番再继续我的大侠之旅吧！

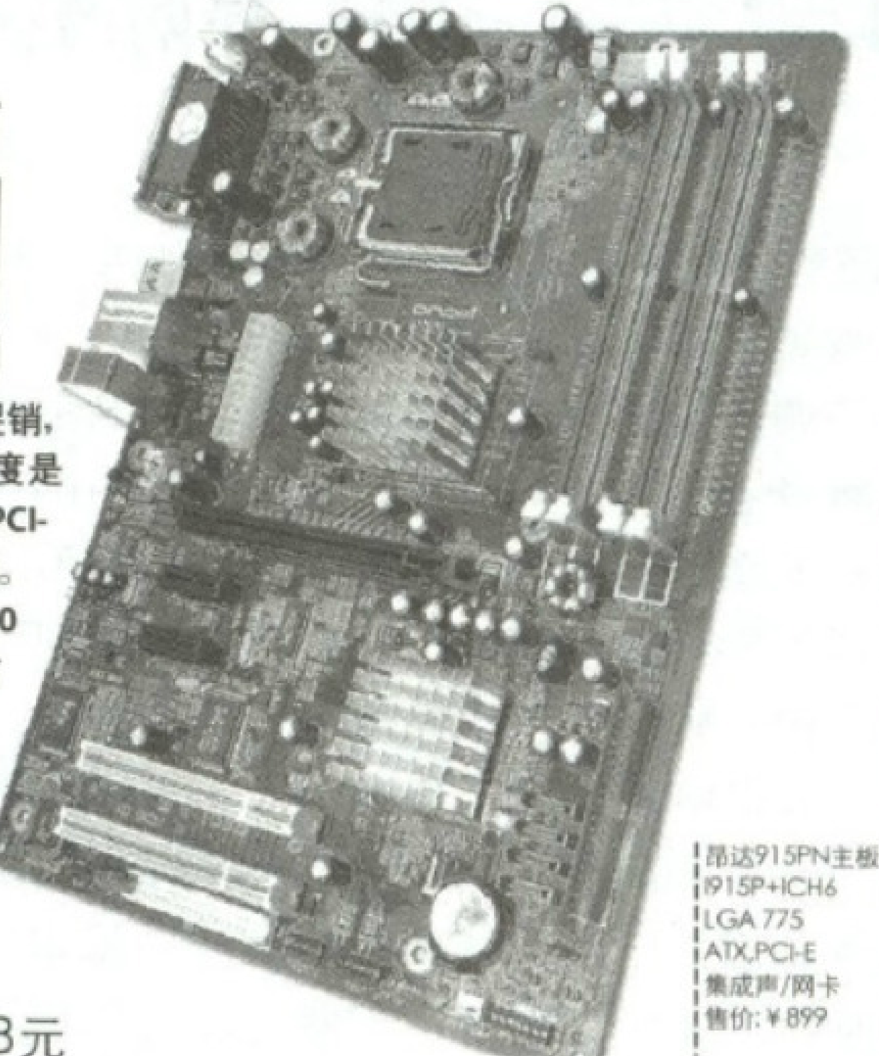


MainBoard/VGA.

TEXT DAVID PHOTO Hari DESIGN DAVID

闪电PCX6600+昂达915PN板卡优惠套装上市

PCI-E普及运动！



昂达915PN主板
i915P+ICH6
LGA 775
ATX,PCI-E
集成声/网卡
售价:￥899

优惠幅度达200元以上！昂达日前推出了PCI-E普及运动：全新PCI-E接口的板卡套装将进行优惠促销，PCI-E系统真正能买的起了！PCI-E接口是未来传输介面的标准。其中PCI-E X16规格的传输速度是AGP8X接口的2倍，而且PCI-E是独享带宽传输，比老PCI的共享带宽的优势是非常明显的。先前PCI-E规格的显卡和主板的价格都很贵，昂达此次推出的促销活动大大降低了用PCI-E系统装机的门槛。目前，LGA775规格的奔腾4/520(2.8G)价格和同频率的奔腾4/2.8E只相差30多元，且闪电PCX6600的整体性能和FX5900ZT在伯仲之间，同时又是新一代显示核心，在画质和未来游戏的兼容性方面占据优势，从性价比角度讲，在999～1999元这个范围内现在很难有更好的选择。搭配的昂达915PN主板是目前少有的支持DDR 1内存的915主板，所以能大幅度降低整体成本。对于想装一台高性能电脑的朋友来说，这套组合具有很大的技术及价格优势，非常值得考虑。

具体优惠政策：

闪电PCX6600/128MB+昂达915PN=原价2098元，优惠价1898元

闪电PCX6600/256MB+昂达915PN=原价2198元，优惠价1998元.

●此次活动的有效期限为2004年10月20日——11月30日，机会难得，感兴趣的朋友动作要快哦！

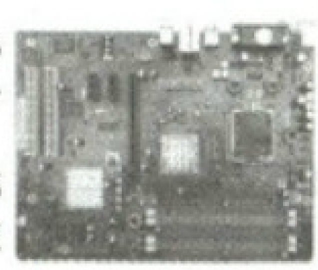
原生PCI-E显卡——闪电PCX6600，速度媲美FX5900ZT



闪电PCX6600显卡
GeForce 6600
PCI-E
128MB(256MB)/128bit
集成声/网卡
售价:￥1199(￥1299)

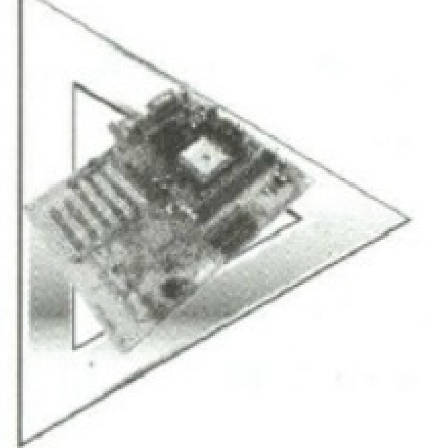
闪电PCX6600显卡基于nVIDIA全新0.11微米工艺的GeForce 6600核心，采用革命性的PCI-Express介面，传输速度是传统AGP8X介面的2倍。同时配备了最高256MB的三星4纳秒DDR显存，显存频率达500MHz，有充裕的超频能力。经过测试，3DMark03成绩为4624分，和FX5900ZT的4798分相差不大，在代表未来游戏方向的Aquamark3测试中则跑出了32813分的好成绩，比5900ZT要快20.4％——这只是纯数字上的对比，事实上闪电PCX6600的主要特点是支持微软新一代的DirectX9.0c应用程序接口，以及关键的Shader Model 3.0技术，所以画质方面和对未来游戏的兼容性要比上一代显卡优秀很多，这也是我们选购新显卡最需要关心的问题。此外，闪电PCX6600 PCI-E X16接口也是PC上实现HDTV高清晰视频所必须的，只有PCI-E显卡才能提供对HDTV的完整支持。闪电PCX6600显卡采用nVIDIA标准公版设计，用料和线路严格遵循了nVIDIA白皮书的要求，稳定性和画质得到了保证。特别值得一提的是，这款显卡安装和焊接工艺方面做的非常优秀，你可以到经销商处实际体验一下，你会发现这正是能满足你对细节完美追求的显卡。我们也希望昂达后续能够持续提供这种优秀工艺的显卡供应，同时价格也保持在合理水平。

LGA 775＋PCI-E+串行ATA150硬盘……轻松拥有领先技术，昂达915PN主板



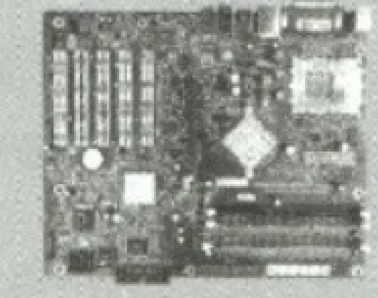
想体验全新主板技术的威力吗？你并不需要花费太多代价，新上市的昂达915PN主板采用英特尔新一代i915P＋ICH6芯片组，支持LGA 775接口奔腾4处理器，非常独特的是此款主板支持DDR1规格内存，而不是昂贵的DDR2内存，所以能节省很大一笔开支。昂达915PN板载一个PCI-E X16和2个PCI-E X1接口，能支持未来的PCI-E显卡和设备，升级空间是相当充分的。此外还集成了4个SATA串行硬盘接口，RTL8100C硬网卡、六声道AC97声卡及S/PDIF数码端子，作为娱乐和多媒体中心基板是完全够用的。非常引人注意的是三相供电线路部分，密布了大量优质电解电容和小型固态电容，堪称壮观，这种强力电源设计为奔腾4处理器恐怖的耗电量而准备的。如果你想购买一款技术先进、价位合理及稳定性高的915P主板，昂达915PN是个不错的选择。浏览更多的资料：http://www.on-data.com。

购买下列主板可得到昂达为你购买的价值100元的光电键鼠套装*：



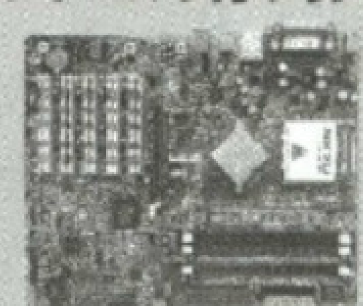
K8T800PN●威盛K8T800Pro＋8237芯片组●支持AMD Athlon64处理器●1GB FSB总线.

售价:769元



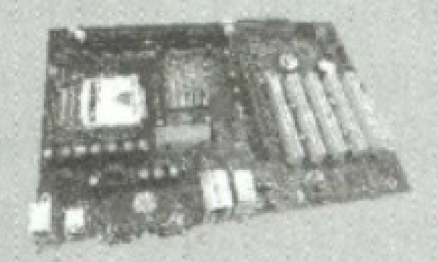
NK7U Pro●nForce2＋MCP-T芯片组●支持AMD Athlon、Sempron处理器●K7终极平台.

售价:749元



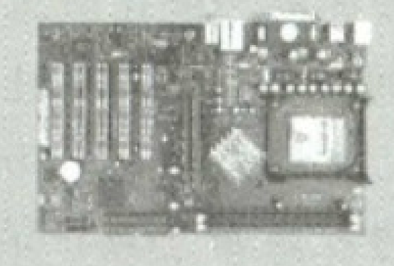
NK7U●nVIDIA nForce2+MCP芯片组●支持AMD Athlon、Sempron处理器●K7超频王.

售价:599元



KT600N●威盛KT600+8237芯片组●支持AMD Athlon、Sempron处理器●不死鸟矮不死技术.

售价:499元



848PN●intel 848P+ICH5芯片组●支持Prescott核心奔腾4、赛扬D处理器●网卡●三相供电

售价:499元

*此次活动有效期至2004年11月30日

“虽说是二线的价格，但昂达主板的返修率比某些一线厂商还低。”

上面那句话是一位资深电脑卖场经理和昂达主板产品经理吴闲聊时发出的感慨。“昂达不是功能最花哨的主板，但我们一直追求的是高度稳定、可靠，这种口碑不是一天两天能够实现的，长期以来昂达一直在坚持这样做。”吴说道。事实也是这样，昂达主板的总体返修率一直维持在低于3％的平均水平，与一线厂商3%~5％的返修率持平或略低一些。昂达实行了出厂、发货双重质检体系，测试流程相当完备和严格，有品质、性能、兼容性、环境适应等20多个环节组成，能通过昂达系统测试的显卡或主板都具备广泛的适用性，你可以放心购买。如果你正在寻找实用、稳定又有品质保证的品牌，那这正是适合你的选择。

现在购买： 您可以立刻向昂达各经销商定购，或拨打咨询热线：020-87636386。网上购买：http://www.onda.cn。

广告代码:KOM4111 看广告，赢千元大奖！凭此广告代码登录http://www.on-data.com/reg注册昂达会员，既可参加每月抽奖！另可在网上商城购买昂达板卡时享受10元的折扣，奖品多多，请速行动！

*广告、图片、技术参数、规格请以实物为准，昂达保留本广告最终解释权



休闲网游新趋势

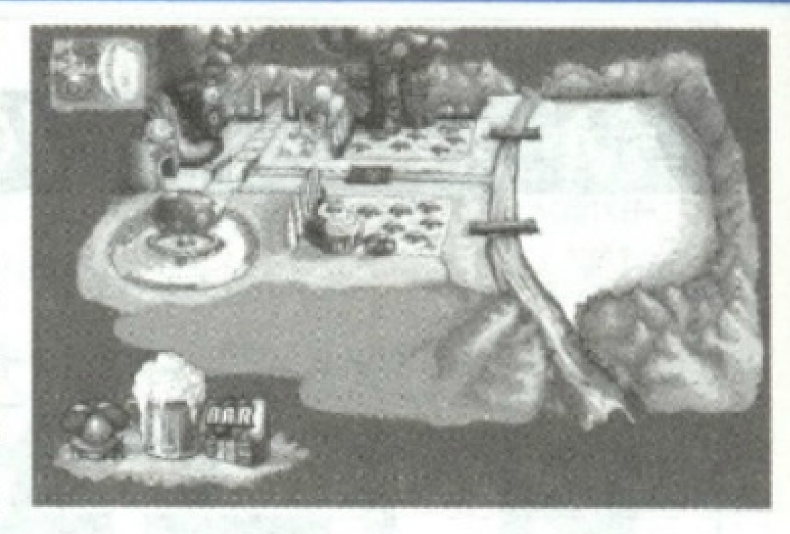
随着互联网的普及，网络游戏作为一种新的生活方式已被越来越多的人所接受，对很多人来说，网游已成为一种调剂生活的消遣方式，据调查显示网络游戏产业已是新经济里最大的亮点。但现今国内的网游市场，真正面对大众消费者，具有调剂生活、休闲消遣功能的网游还很少，大部分网游的主题还是冒险和RPG，对于普通玩家来说，玩这类游戏要投入巨大的精力，如果把握不当，还会影响正常的工作和学习，且游戏规则复杂，需要掌握的知识太多，因此许多消费者对游戏兴趣不高。而市场上另外的一些休闲类网游还不是很成熟，玩家间的互动功能太少，交流度太低，让玩家总是感觉少了点气氛，不能尽兴。



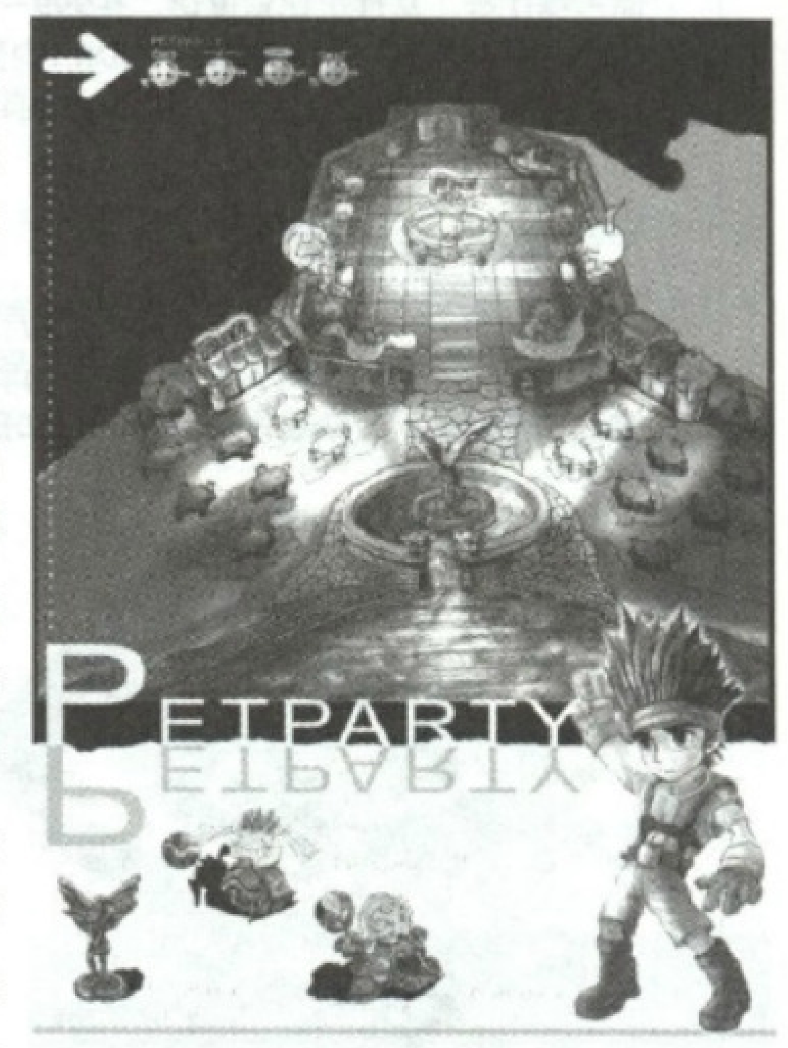
Pet Party是国内网游新厂商赛博先锋推出的一款休闲新网游，游戏针对的是普通消费者，游戏为开房间式的网络休闲游戏MMO Casual Game，采用即时制。游戏的内容是玩家之间的宠物打斗，但同纯粹的单体网络休闲游戏不同的是，本游戏还具备一个高互动的娱乐大厅，使之可融入更多的游戏内容。玩家在游戏里可和来自各地的玩家在大厅里互相交流，一起游戏。

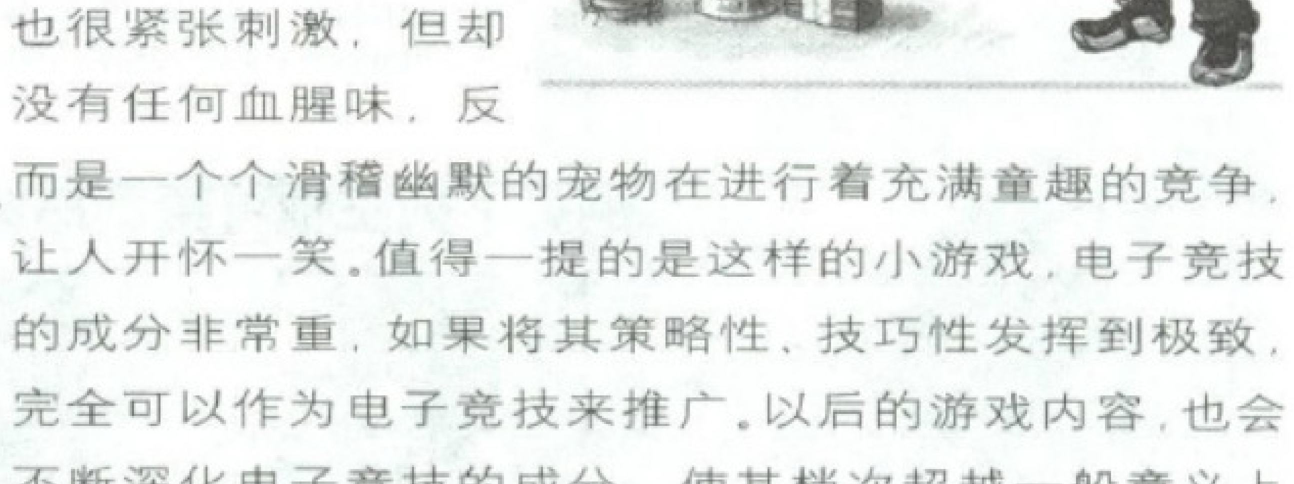
玩家在刚开始游戏时，可根据自己的个性通过对基本资料、外貌特征等属性的编辑来创建一个属于玩家自己的游戏角色，同时系统也会分配给玩家一只宠物。当游戏进行了一段时间后，玩家可通过在游戏过程中收集游戏币，来增加游戏财富，从而购买更多的宠物及道具。游戏中，玩家所操控的角色将在游戏的同时，与其他玩家互动，从而创建自己的网络社会交际圈。

在传统RPG里，玩家的绝大部分时间都用来提升等级和寻找装备，真正消遣游戏的时间反而很少，而在Pet Party里，玩家就不必对等级和装备有什么担心，虽然也有等级的设定，但等级间的差距对玩家游戏影响不是很大，对那些每天偶尔来玩一会的玩家来说，等级即使低一些，仍然可以开心快乐地游戏。作为网游，道具是不可缺少的东西，除了在宠物相互竞技的过程中会出现一些扭转局面的宝物外，游戏还借鉴很多经典网游的设定，进一步创新，提供了许多实用有趣的道具。当然，在游戏的开发及运营过程中，还会加入更多更有趣的道具，以提高游戏整体的娱乐和游戏性。对于道具的获得，玩家们大可放心，获取道具的途径是方便和多样的，不会出现以往网游中为了好道具而耗费大量精力的局面。



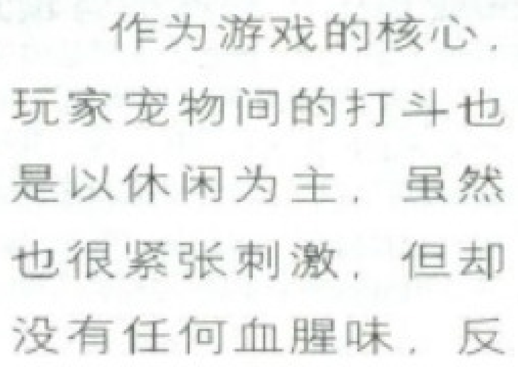
整个游戏最有特色的地方，就是游戏大厅了。区别于其它休闲网游单调生硬的界面，Pet Party设计了一个非常漂亮实用的游戏大厅。玩家在游戏中，除了比赛的时间外，其余时间都会在大厅中出现。游戏的大厅，非常像酒店的大堂，有服务台（帮助系统）、商店（买卖系统）、抽奖区（抽奖系统）、酒吧（Mini游戏系统，交友系统）等，给玩家提供一个全新的交流平台。而且，在厂商的后续研发中，还会不断完善大厅功能，以后的游戏形式，都会以这个大厅为依托。另外，大厅还是个资讯的发布场所，一些有关娱乐和时尚的资讯都会在大厅发布，对了，里面还有DJ哟！





作为游戏的核心，玩家宠物间的打斗也是以休闲为主，虽然也很紧张刺激，但却没有任何血腥味，反而是一个个滑稽幽默的宠物在进行着充满童趣的竞争，让人开怀一笑。值得一提的是这样的小游戏，电子竞技的成分非常重，如果将其策略性、技巧性发挥到极致，完全可以作为电子竞技来推广。以后的游戏内容，也会不断深化电子竞技的成分，使其档次超越一般意义上的游戏。

在目前网游市场上普遍缺乏休闲网游大作的情况下，Pet Party以其可爱的画风、Q版的任务设定、有趣的游戏模式，一定可以掀起一个网游休闲新趋势。





广　告　索　引

3D西游
旗帜为什么这样红？

在这众多的国产网络游戏中，到底什么才是真正的国产网络游戏呢？《3D西游》是唐人互动旗下标点工作室开发的全新的"另类西游"网络游戏，在它的身上玩家看到了国产网络游戏未来的一个发展方向。



首先，吸取国产文化与现代的网络文化的精华。既有二者原有的风味，又有与众不同的特点，这将是未来国产网络游戏发展的重要方向。其实早些时候，国内的游戏设计者就一直在强调要与中国的历史文化相结合来创作游戏，由此来提升游戏本身的文化氛围和人文气息。但这么久以来，玩家看到的却大多是一些挂着中国文化的"头"、实际上是卖西方魔幻传说"肉"的游戏。

游戏文化或者游戏背景这种说法，或者过于空乏，或者太过直接，其实《3D西游》竭力营造的就是一个真实的环境。玩家在进行游戏时，可能会根据自己的选择觉得自己就是孙悟空、猪八戒、唐僧甚至就是白龙马这些在人们记忆中耳熟能详的名字。

目前大多数网络游戏中，任务只是游戏的一个附加部分或者说增值部分，玩家可选择玩或不玩这些任务，对于游戏的进行没有任何影响。而在《3D西游》则由不同的地图构成，每一个地图都有着自己独特的任务，玩家必须完成在该地图上所有的任务，才能进入下一个地图。这一点对于网络游戏来说是非常少见的，但这恰好就是对于《西游记》本身特点的充分吸收。

其次，游戏设定具有中国特色。与传统的网络游戏完全开放式设定不同，在《3D西游》中是一种任务线索的设定，这样与全开放的游戏相比有着更多的游戏快感和成就感，当然这种任务主线的存在并不会对游戏的自由度产生任何影响。但在现在的网络游戏市场当中，玩家通常有一种玩兴不足的感觉。



由于文化和历史的差异，国内玩家不能完全接受游戏的感觉是情有可原的，但国产的网络游戏为何在到达真正触动玩家心灵的地步还有这么大的距离呢？其实事情非常简单，缺乏一个让玩家真正感觉到颤动的故事。网络游戏由于其高度的自由化，使得故事在自由面前变得不那么重要了，于是故事在很多游戏中被缩水了，在有的游戏甚至仅仅变成了几句话的一个背景交代。





幸运的是在《3D西游》出来之后，缺乏内涵的国产网络游戏会得到一个很好的注脚。《3D西游》在游戏设计之初就花费大量的时间和精力精心打造了游戏剧本，游戏的所有内容都是基于该剧本最后完成的，其文化底蕴自然要足那么一点。《3D西游》的故事另外一个能让玩家感觉到心灵颤动的方面在于游戏人物既有孙悟空、猪八戒、沙和尚和白龙马这些正规的角色，又加入了如红线女、白骨精、九公主和嫦娥这些亦真亦幻的人物。

再次，在吸取传统文化精髓的同时，充分吸收现代网络文化的营养，这是《3D西游》另外的一个显著特点。作为一款以我国古典名著《西游记》为蓝本的网络游戏，《3D西游》既吸取了《西游记》本身博大精深，又加入了新时代网络文化的影响。

《3D西游》的故事情节初看起来与《西游记》承接得非常紧密，除了白龙马、孙悟空、猪八戒和沙僧一个都不能少之外，更选择了嫦娥姐姐和白骨精妹妹这两个回头率颇高的美眉来吸引人气。最能将整个故事从《西游记》之中超脱出来的就是另外两个人物——"红线女"和"九公主"。

很多人可能都听说过在唐"安史之乱"期间一位身着墨绿色夜行衣的姑娘巧妙制止了一场即将发生的战争的故事，这位姑娘正是红线女。这件事流传开后，便演绎成"红线女魏城盗宝盒"的故事，武艺绝尘的盗盒姑娘红线女更被人们看成是似神似仙的侠女，其实她是沙和尚的师妹……

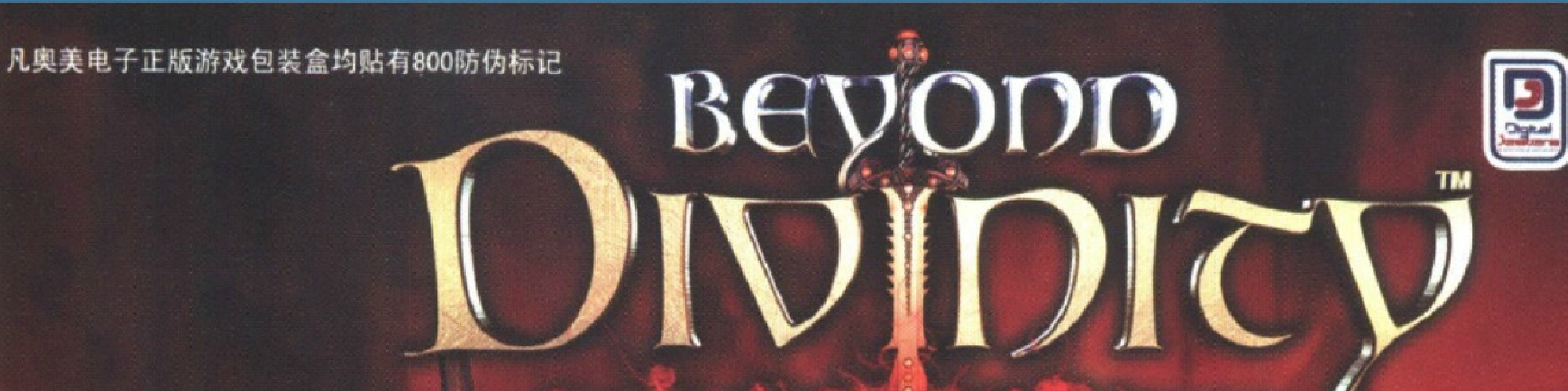
相信大家都知道七仙女和董永这二位千古经典爱情的缔造者，这位九公主就是七仙女JJ的小妹啦。她喜欢上了孙悟空，不惜下界私奔，去寻找属于自己的爱情了。

最后，《3D西游》在画面设定上充分吸收了中国国画的历史沉淀，并没有局限于国画的绘画范畴，加上对中国古建筑的详细研究，使得整个画面环境完整地再现当年那个神奇的日子。

当然《3D西游》作为一款网络游戏来说，它不可能承载太多的责任，但对于一个正在飞速发展的产业来说，《3D西游》的出现使得这种发展出现了一个标志性的里程碑！

《3D西游》，将在未来的岁月，扛起振兴国产网络游戏的大旗，这面大旗现在看起来是如此的红艳……


倚天Ⅱ
公开测试
11月引爆以一当万的超爽感
过去平淡无奇
未来动感无限
www.yt2.com.cn
客服电话：010-63574061 63573986
邮　　箱：service@yt2.com.cn
运营商
中广网
WWW.CATV.NET
研发商
YMIR
ENTERTAINMENT





神界
无限超越

仅售67元
简体中文版

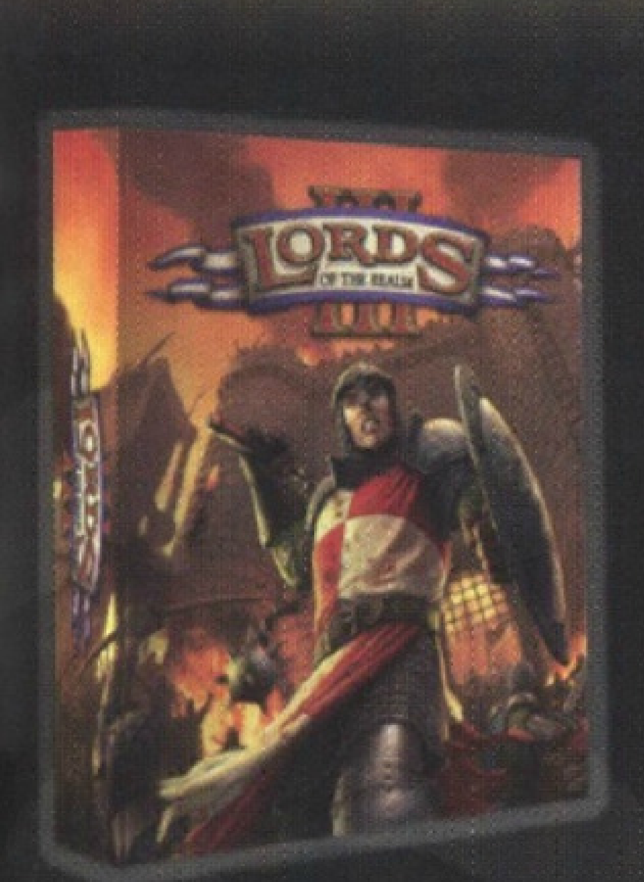
10月10日
震撼上市

PC GAMER

“《神界：无限超越》可能是2004年中一个真正杰出的RPG游戏。”



“将节奏明快的战斗和生动的故事情节完美地结合在了一起。”

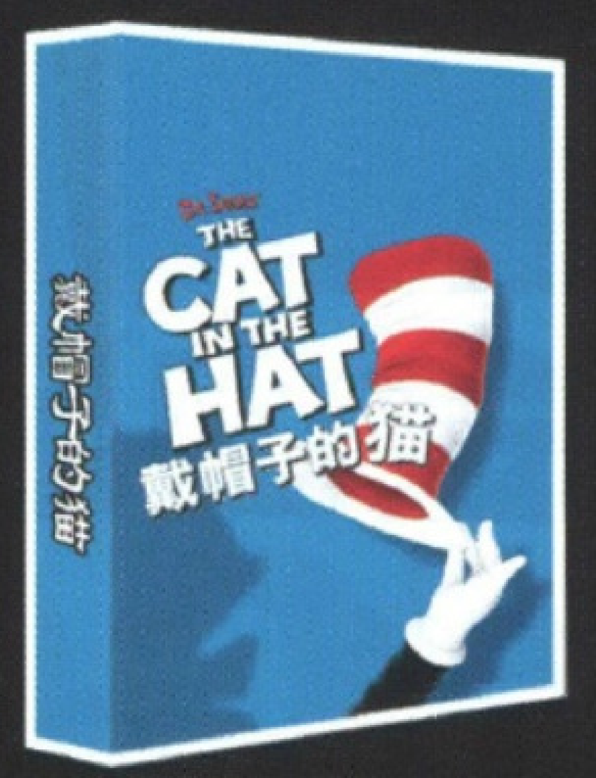


奥美电子近期倾力推出，年度策略游戏大作，精美的3D画面，多变的阵型阵法，一切尽在《英伦霸主3》



《英伦霸主3》

仅售68元



神奇的电影，神奇的游戏，戴帽子的猫带你进入神奇的魔法世界。大量的电影人物和妙趣横生的原创怪物，让你感受前所未有的乐趣。



《戴帽子的猫》

仅售68元

VIVENDI UNIVERSAL games



027-85757017 武汉总公司：武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2号
010-82631588 北京分公司：北京市海淀区北三环西路47号院乙12号楼B1-2
021-54970866 上海分公司：上海市漕宝路401号（客户服务中心）

荣誉与梦

旧金山总决赛现场直击

WCG 2004

■本刊记者 （旧金山报道）

（图片均为本刊资料所有）



想的巅峰



序幕

13个小时的航程难免令人疲累，但想到自己是国内唯一一家可以踏上美利坚现场报道WCG2004的媒体特派记者，脚下的步伐还是变得轻快了许多。不过，同行的除了中国队的领队之外只有两名中国选手的事实也不免令人惋惜，特别是将大量中国优秀选手拦在总决赛之外的并不是竞技水平的问题，而是由于签证的缘故。中国职业玩家年龄小、学历低、收入又无保障的问题早在美国大使馆的签证处那里便被暴露出来。

从机场到选手村，我们一直走在中国队员的身边。FIFA 2004的中国区冠军杨正和星际争霸的中国区亚军刘强。全国玩家的目光也一直跟随在他们身边。他们即将走进世界电子竞技领域最耀眼的舞台，等待他们的是什么呢？学习或者挑战。

当我们到达时，已有不少其他国家的选手正坐在宾馆的大堂里闲谈着。在那里，像SK、Grrrr等这样的著名战队或选手早已是《大众软件》以及我们读者的老朋友了。我们期待他们的表现，同时我们也不停地观察着那些身披不同国旗的陌生面孔，他们是来自60多个国家和地区的顶尖高手，每个人都想知道究竟谁能最终问鼎本次大赛。

选手们不同肤色，坐在一起却显得异常愉快。当中国的队员经过他们身边时，他们虽不相识，却总是微笑着用本国的母语打招呼，因此没过多久中国队员便与他们打成一片。仔细听听他们的谈话，或者是在询问入围的过程是否艰难，或者是在相约比赛之前一同训练，只是从没有人谈起主办方三星电子早已准备好的那40万美元。游戏才是他们唯一的共同语言。

看着他们脸上洋溢着的热情，作为记者竟只想问他们同样的一个问题：

电子游戏，你因何迷恋？

开幕式

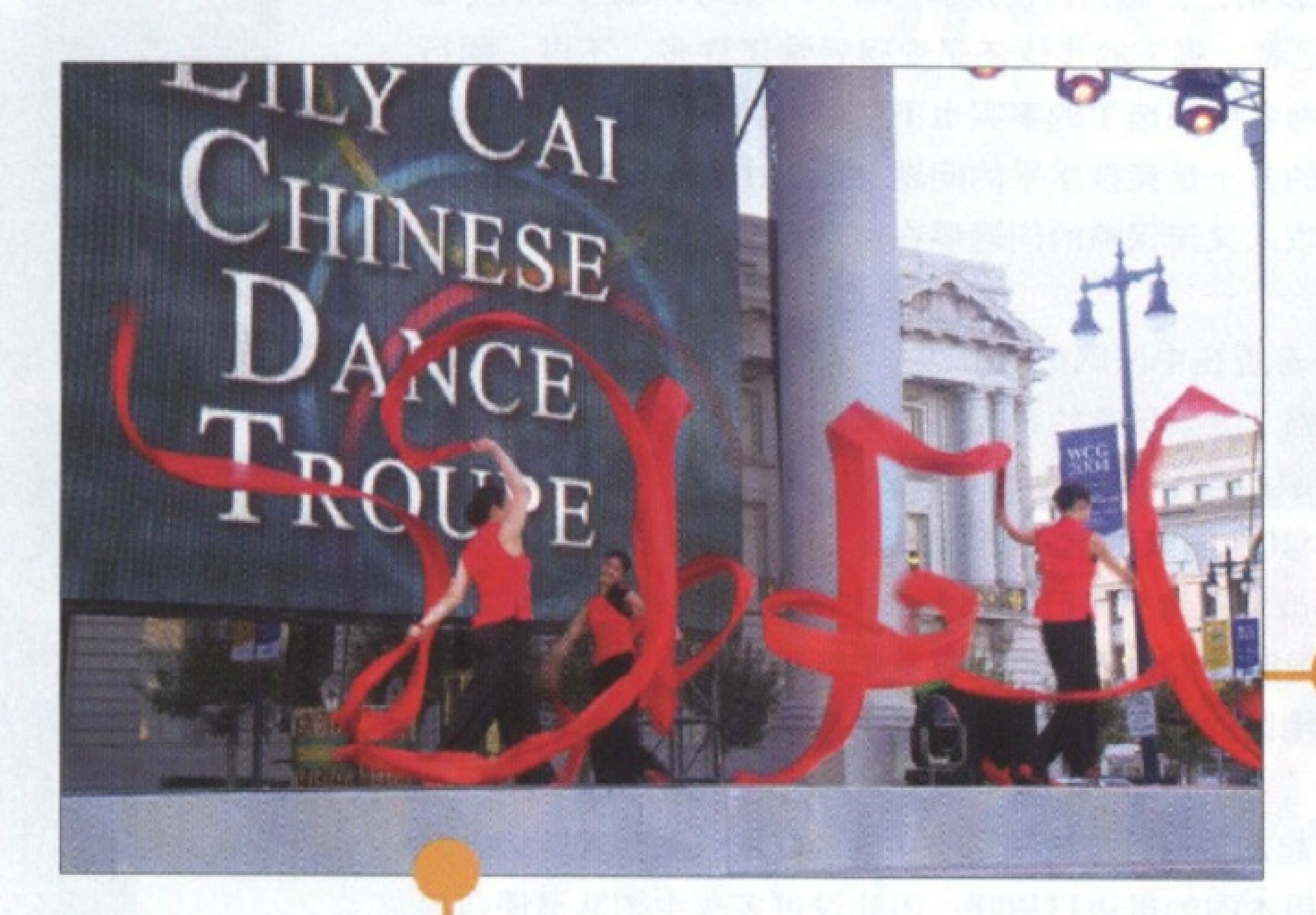


旧金山的天很蓝，和同样蓝的海水在远方融为一线，蔚为壮观。这里没有污染，形容天空与海水我只能用"清澈"甚至是"透明"这样的词汇。有大约650万人生活在这个美丽的港湾，他们和本次大赛的选手一样也是来自于大洋的此岸与彼岸，事实上在这座城市里外来的移民总人口数早已超过了最初的美国公民。华裔在这里几乎快成为最多的群体，因为早在十九世纪，这里曾是不少中国人梦寐以求的金山。我不知道曾有多少来自中国的劳工为了这座城市今天的美丽付出了自己的血汗，但我相信没有人可以忘记中国人的勤劳与智慧。

WCG的总决赛便是在中国美丽的舞蹈中拉开了自己的帷幕。舞蹈的同时，正有不少国外的同行用自己的相机捕捉着中国选手的身影，对于为什么中国只有两名选手来到这块场地，他们同样感到不解与遗憾。这是世界性的比赛，虽然我不能说它已达到了类似奥运会那样的瞩目程度，但我亲眼目睹了开幕式上各国不同文化色彩的文艺表演，亲眼目睹了各国选手举着本国国旗于观众的目光与记者的闪光灯前，亲眼目睹了主办方的高层与这个城市的政界要员献给本次大赛的致辞，亲眼目睹了大会的会旗在主题曲"Beyond the game"的节奏中缓缓升起。

礼花与火焰，欢笑与拥抱。

我所看到的一切就发生在旧金山市的市政大楼前。





来自五大洲的各种艺术表演引人入胜，但显然来自中国的第一支舞得到了现场观众更多的瞩目和掌声。



WCG 2004

有什么比举着五星红旗更令他自豪？



WCG2004世界总决赛总览

1.参赛国家和地区的代表队：共62支
2.政府支持的代表队：22支
3.WCG2004奖金总额：250万美元
4.WCG2004世界总决赛奖金总额：41.26万美元
5.参赛总人数：100万（估计数）
6.世界总决赛参加人数：615人
7.观众总数（含所有国家和地区）：250万（估算）
8.世界总决赛观看人数：2～3万（估算）
9.规模最大的参赛团：韩国（25名选手）
10.年龄最大的选手：日本选手Horie Akishiro，1968年出生，参赛项目Pangya
11.年龄最小的选手：智利选手Camilo Lala，1992年出生，参赛项目FIFA 2004
12.世界总决赛选手最高参赛轮次：10次
13.本届比赛使用电脑总台数：552台



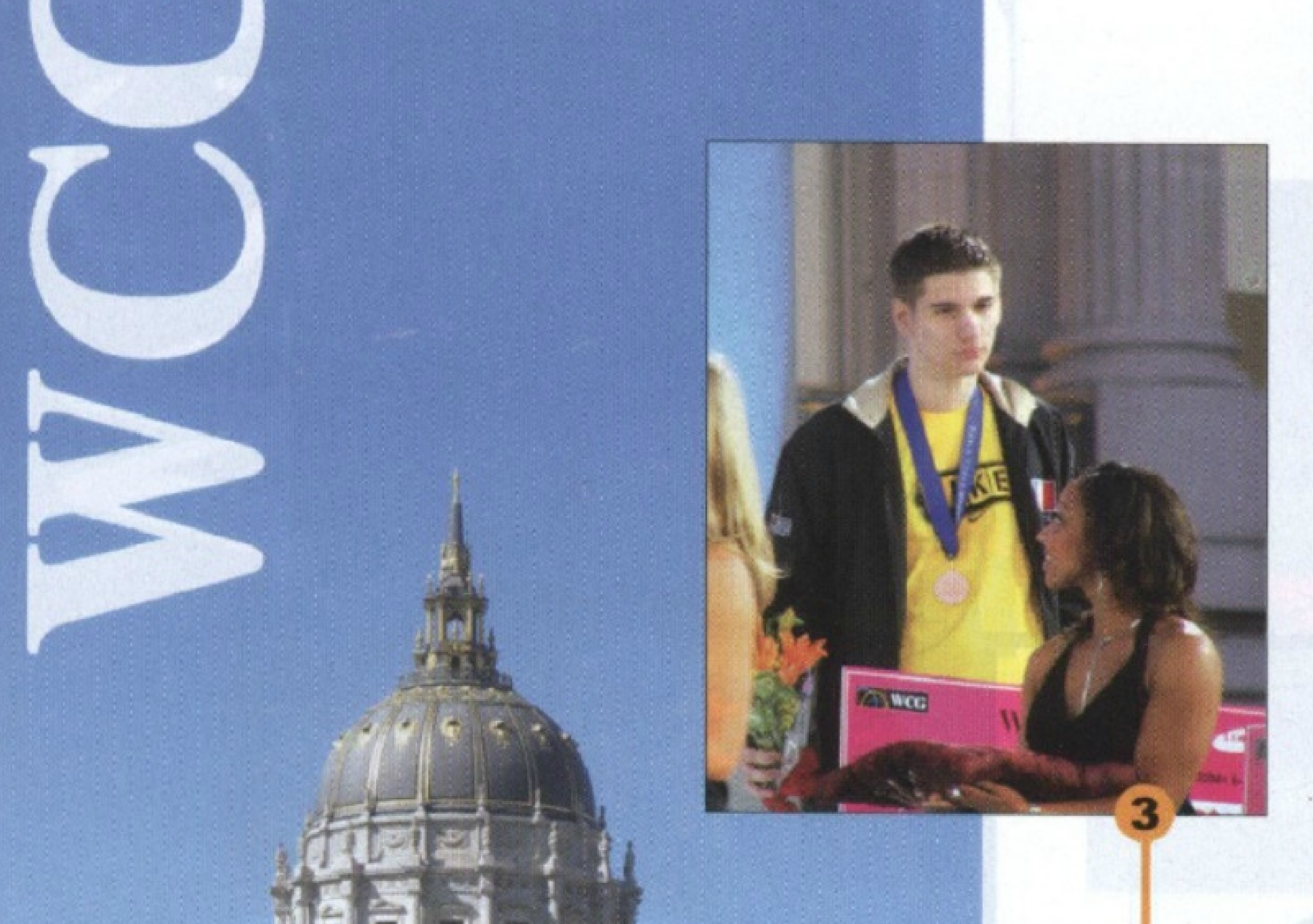
“强大”的中国队完整阵容
从左至右：杨正、王晋（领队）、刘强

洛丹伦的烽烟——魔兽项目比赛综述

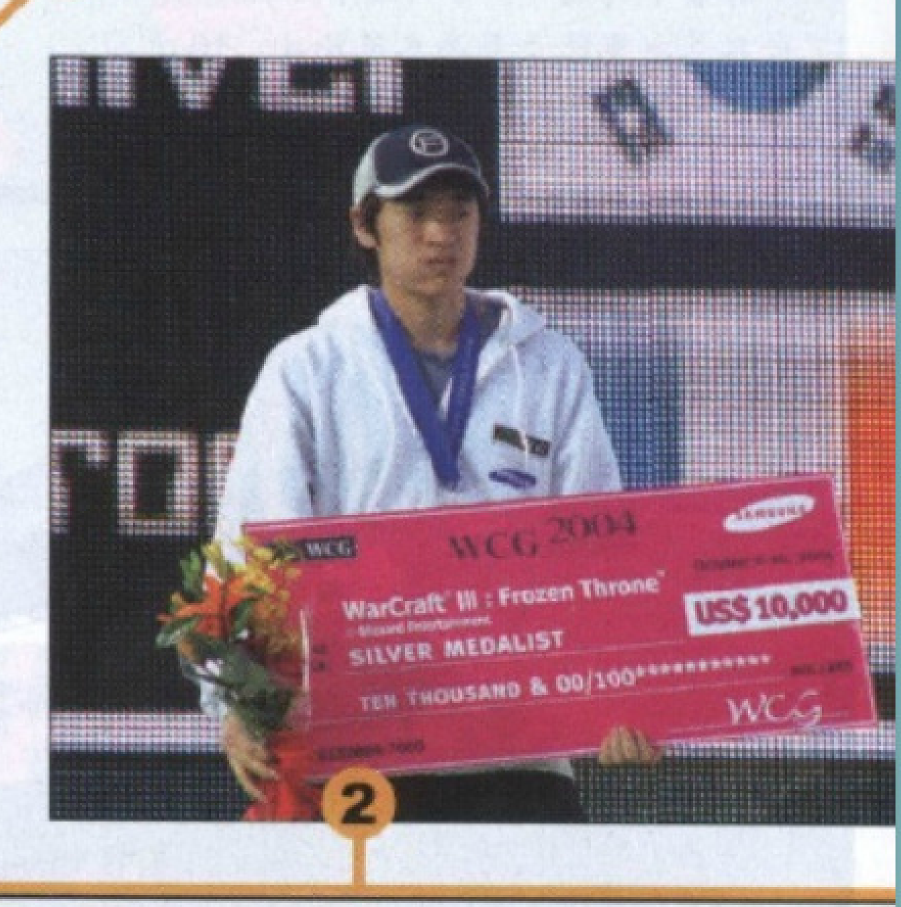
洛丹伦大陆是个多灾多难的地方，烽火狼烟长久飘荡在这块古老而神秘的大陆上。就在10月份，又一次战争爆发，全球各地的魔兽英雄聚集在一座名叫旧金山的城市里，争霸2004年魔兽世界的冰封王座。只不过，这次战争注定无法让来自中国大陆的英雄有机会获得最高的荣誉，因为他们申请来到旧金山这座城市的要求都被一个叫做签证官的裁决师给拒绝了。回想上次战争时中国魔兽英雄8da2k取得“一人之下，万人之上”战绩时的荣光，无尽的遗憾萦绕在所有中国魔兽爱好者的心头。

在战争开始之前，战争规则的制定者暴雪刚刚调整了洛丹伦大陆上的力量对比。聚集在4族大旗下的魔兽臣民惊异地发现，勤恳的人族得到了非常大的益处。步兵防御技能和血精灵英雄魔法技能的调整，使得人族在战斗初期获得更加明显的优势，而其他种族技能并未获得非常有利的调整。战争的天平一开始就倾向了人族。

旧金山会战的战况并未能如魔兽臣民预想的一般，人族力量顺风顺水取得最后的胜利。或许是人族的力量优势太过于明





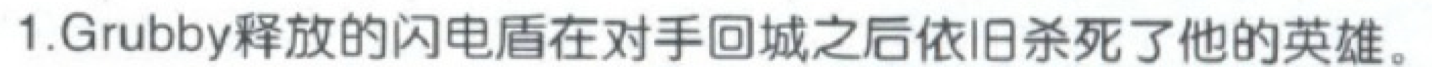


1.《魔兽争霸III》项目的冠军荷兰选手[4K]Grubby。
2.韩国选手Welcome to获得亚军，显然他并不是很服气。
3.法国的yoanm获得了一枚铜牌，不知他的目光又凝聚在什么新目标上。

显的缘故，众多英雄都选择了使用人族参与战争。结果在分组的竞争中，人族力量发生了激烈的内耗。直到8强为止，共有4名HUM选手、2名ORC选手、2名NE选手入围，UD军团全军覆没。这个结果基本体现了当今魔兽世界中各族力量的平衡状况，相对过去亡灵力量的压倒优势，现在的变化似乎过于极端了一些。不过，8强中人族力量的独占半壁江山并未掩饰潜在的危险，上届冠军，卫冕呼声极高的人族英雄Insomnia被暗夜精灵将军Shortround淘汰。使得人族在后继的竞争中损失了一个重要的砝码。很多玩家认为这是人族选手后继有人的表现。但随后的战斗表现说明，人族力量还远远未达到在魔兽世界中独占鳌头的地位。

黑马！又见黑马！本次魔兽战争的最大看点就是名将的接连翻船和新秀的层出不穷。韩国新秀Welcome to在分组战大放异彩后，又在淘汰赛中接连淘汰人族强手，直杀进最后决赛；而Shortround在击败Insomnia之后，用另一位强手的倒下证明了自己不仅仅是黑马，也是一位真正让敌人畏惧的强者。不过，在采访中他还是很谦逊地表示自己运气好，没有遇到太多的人族选手。而Insomnia在比赛中又犯了错误，否则Shortround也不会取得胜利。无论如何，杀入4强的Shortround的实力已得到了公认，希望他将来能取得更出色的成绩。

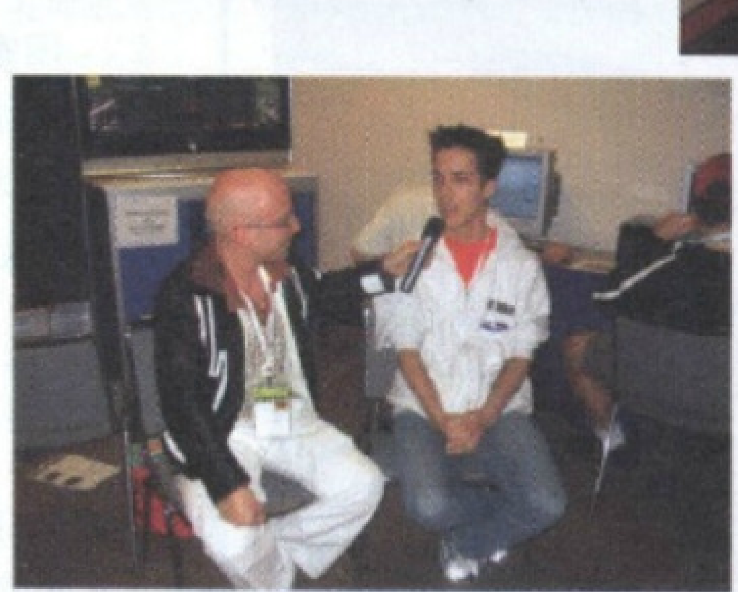
最终的决赛在老兽王Grubby和新明星Welcome to之间进行。魔兽历史上首次发生在兽族力量之间的终极对决是所有人事先都未曾想到的。Grubby作为欧洲"战术流"的代表，在韩国的职业联赛中经历了多年磨练之后，已掌握了韩国"快手流"操作的精髓和相关对策。而Welcome to也从Grubby等外来选手身上开阔了思路和眼界。两人为魔兽爱好者们奉献了3场精彩绝伦的比赛。双方的攻防转换和精细操作充分显示了电子竞技项目的精彩。Grubby作为久经沙场的老将显然更具备王者的气质，在第一局失利，第二局60人口对80人口的防御战中沉着应战，硬是击退了Welcome to的进攻，并趁机反攻翻盘，而他独具匠心的战术操作也显示出了他技高一筹的水平。在第二英雄身上施放闪电盾，使得使用回城卷轴的大法师在拥挤的人群中最终倒下。这种手法真令人叹为观止。所以，当他的对手最终无奈地打出GG，退出比赛的同时，位于冰封王座最顶端的Grubby获得了来自全场山呼海啸般的欢呼。



1.Grubby释放的闪电盾在对手回城之后依旧杀死了他的英雄。
2.塔攻对塔防Grubby在兵力不占优的情况下打赢了防御战。
3.分基地的兽王对决，Welcome to扼杀对手的经济。







采访：冠军是怎样诞生的？



WCG2004游戏主题演讲

报告名	演讲者	演讲者介绍
未来——跨平台游戏的互联	David Jones	1983年进入游戏行业的资深制作人，《小旅鼠》（Lemmings）和《侠盗猎车手》（Grand Theft Auto）制作人
到达下一个关卡	Bill Roper	原暴雪副总裁，资深制作人，《星际争霸》、《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》系列游戏的制作人
即时战略在游戏机上的研发	Tim Train	曾参与制作《席德·梅尔的文明》，近年来参与制作的游戏有《阿尔发人马座》和《国家的崛起》
下一代的游戏机	Mark Terrano	微软XBOX高级技术部门主管，曾担任《帝国时代》系列的首席设计师和程序员
未来RPG的发展	Steve Gray	电子艺界执行制作人，代表作品为PS2上的《指环王——双塔》和《指环王——王者归来》。
日本游戏市场成功规律的分析	Norman Cheuk	微软游戏部门主管，曾策划了一系列微软体育游戏的开发

世界，我回来了——CS项目综述

Ron "Rambo" KiM

Kyle "KSharp" Miller

Salvatore "Volcano" Garozzo

To Popsoft Magazine, thanks for all your Support!!!

-Team 3D

Dave "moto" Geffon 10/10/04

3D战队获得冠军后特地全体签名给“大软”读者并感谢大家的支持。



当3D所有队员欢呼雀跃，抱作一团庆祝晋级美国旧金山WCG2004的CS项目决赛时，在场的记者只觉得一阵阵眩晕——他们主场作战，刚刚击败了一年来不可一世的SK！巨大的胜利使人有理由相信，他们绝对能登顶WCG2004的王座。（详细战报请参看本期“在线争锋”之极限竞技栏目中的相关报道）

果然，3D尽显王者之气，在决赛的上盘de_tain中轻松击败The Titans。接下来的中盘战役（de_cbble），两队充当CT时都采用双AWP双卡战术，各送对手一个压倒性的11：1，比赛遂进入加时。连续两个艰苦的3：3之后，3D的耐心和坚韧不拔获得了回报，第三个加时他们以4：1胜出，总比分2：0把丹麦人踩在脚下，理直气壮地站在了世界冠军的领奖台上。这一刻，3D用自己的行动告诉整个地球：

世界，我回来了。

历届WCG的CS项目，因为比赛性质要求国家队而非俱乐部队出战，这使得不在同一俱乐部内不同国家的选手被拆散，国家队在人员选拔、队伍磨合和技战术的理解配合上必定存在着或多或少的矛盾，使得水平和精彩程度都有所降低。然而SK对3D的比赛，却从来不会因为这样的缺点而失色，特别是今年的WCG劲旅中多了ESWC2004的新科状元The Titans，在3支队伍同时进入4强后，比赛的精彩程度足以媲美世界上任何一项比赛。

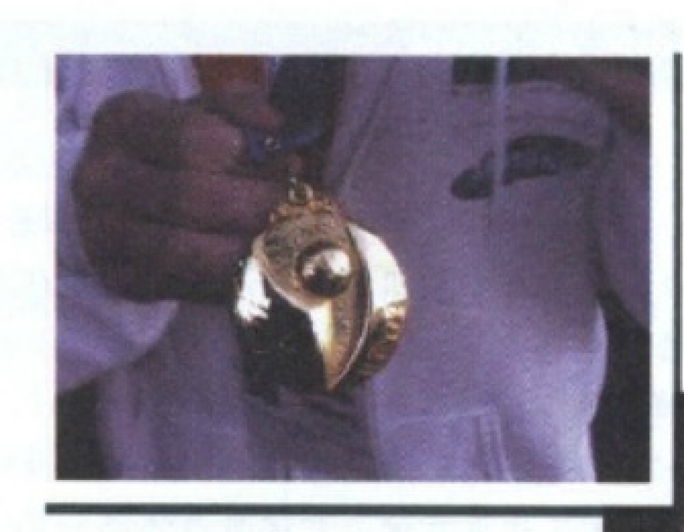
SK在今年的一系列比赛中接连与冠军无缘，急切地想以卫冕证明自己。但事实是残酷的，频繁的商业活动使SK队员心理上很疲惫，缺少充足的时间备战，加之冠军往往是众矢之的，其战术已被众多战队所研究和效仿，在整体上难以求新，缺乏以前的想象力和创意，而Hyper与团队的融合尚不足已成为决定胜负的充分条件。在败于3D后SK军心涣散，输给了韩国的MaveN，只列4强最末席。

The Titans则差一点效仿自己的前辈1992年的丹麦国家足球队，在旧金山偷走美国人自己的蛋糕，成就现代版的又一个安徒生童话。决赛上盘4：13惨负3D，表现之失常跌破了无数看官的眼镜。中盘的顽强和无懈可击让人们看到了ESWC冠军的实力，可惜这已是强弩之末。

值得一提的是季军MaveN，他们经历血火罗网的绞杀，成为最大的黑马，为亚洲人挽回了一丝尊严。战胜SK客观地说其实是“墙倒众人推”，并非真正地撼动了欧美列强的地位。

至于3D，其实结果最能说明问题——冠军就是最好的。这个荣誉对于3D的队员Miller（KSharp）另有一层含义：这位从1.1时代开始就以其惊世骇俗的AWP绝技和Johnny.R齐名，并被玩家炒得沸沸扬扬的世界头号狙击手，终于用世界冠军证明了自己。相比之前同被称为“无冕之王”的后者，Miller已甩掉了这顶帽子，站在世界的顶峰。他和他的3D将永远为历史所铭记。





←这就是金牌

↓现场销售的WCG纪念T恤



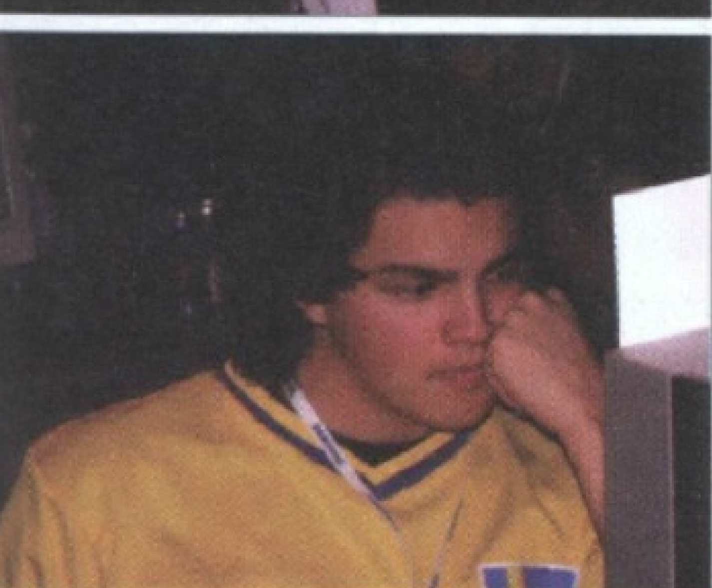


↑专为WCG 2004决赛定制的“准系统”。



→获奖证书。

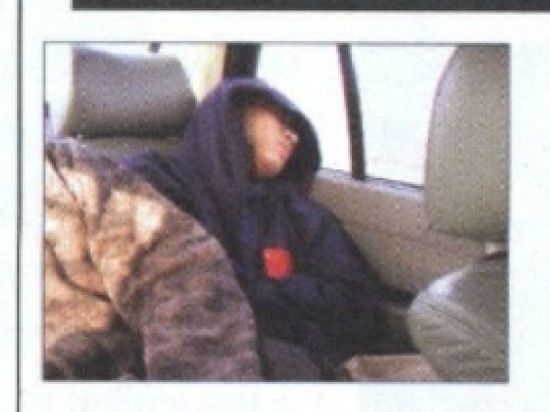






K落败于3D战队，从此后他们再未在这块场地上出现过。

中国参赛选手花絮——0$日记



刘强（ID: [S.top]cou）还是个孩子，是一个获得了WCG星际争霸中国区亚军的孩子。这个孩子天真的有些“憨”，站在签证处的门外，他竟然还没有填写申请表格，也没有提前找好美国签证特别要求的方形大头照片。一切都是在进入签证处之前，由WCG中国区的承办方奥博尼公司在当天的清晨为他紧急办理的。真的是印证了那句：“傻人有傻福气。”就是这个毫无准备的孩子偏偏取得了签证官的信赖。

不过，尽管他得到了赴美参加总决赛的机会，可他的“无赖”还未完结。已是身在美国的他，竟然没有带一分钱（因此才惹得同行的人都习惯戏称他为“0$”），也没有带上自己“赖以生存”的鼠标与键盘。

或许“憨”另一种说法是“可爱”。这个孩子还真是有不少真心痴迷于他的“粉丝”(fans)，在中国有，在美国也有，其中的一个竟不远万里从美国的东海岸城市纽约自费飞到了西海岸，给他送来了鼠标与键盘。

提起刘强的“粉丝”，他们还无私地为他作出了许多其他的贡献。其中最重要的是，他们通过种种渠道，为刘强找到了所有可能碰到的对手的录像，帮助刘强设计出了一条“王者之路”。因此，在赛前虽然我们很少看到刘强训练，但我们却常常听到他说：“我是冠军。”

后来，小组比赛刘强没有出线。赛后他很失望，责怪自己有些紧张。他给我讲他所设计出的神族对人族在中后期使用“燕子”加冰冻加瞬移不败的战术，他给我讲第一场比赛如果他用了这种战术绝对能赢，可惜的是，他在分析录像时决定要用投机战术，没想到对方也看过他的录像，因此在初期便选择了防守。他后悔，如果按部就班地发展、战斗，他一定能赢。

我相信他说的每一句话，不仅仅因为我在中国区决赛的第一场中看过他用所描述的打法战胜了卫冕冠军沙俊春，还因为他还是一个孩子、一个还没学会说谎的孩子。

这个孩子仅仅是高中毕业，每日陶醉在一元一小时的网吧里，由于习惯了网吧中的生活，方便面几乎成了他的必需品。在美国，就连记者所带方便面也几乎都供应给了他……他的生活缺乏规律，他的未来令人担忧。他向我倾诉了自己的想法：他将坚持电子竞技的道路，他喜欢星际争霸，他想去韩国发展，在那个星际争霸的王国里，他可以参加更多的比赛，得到大量锻炼的机会。他不服输，要明年再来。对于是否要转型为魔兽选手的问题，他也在思考，因为在国内的魔兽选手身处的环境要相对好些……接下来的日子里，他就是要思考这些问题。

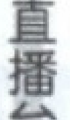
这个孩子，对未来他必须自己面对。

星际争霸——不败的神话

知名游戏制作人眼中的WCG2004

知名游戏制作人Bill Roper的脸上永远充满自信和骄傲——曾经担任过暴雪公司副总裁、知名游戏《暗黑破坏神Ⅱ》、《魔兽争霸Ⅲ》制作人的耀眼光环都使他在本届WCG的众多嘉宾中格外突出。目前，Bill Roper已在旧金山成立了新的游戏制作公司(Flagship Studios)，并着手开发一款全新类型的RPG。当得知本刊记者来自中国的《大众软件》杂志时，Bill Roper非常兴奋，并饶有兴味地回忆了2003年的上海之行并接受本刊记者采访时的情形。Bill Roper曾参加过在韩国举办的第一届WCG，更因为本届WCG赛事第一次走出韩国国门就来到了他的家乡旧金山而兴奋。Bill Roper认为WCG是一项能激发游戏玩家热情与活力的电子竞技赛事，通过品质优秀的游戏，全世界的玩家聚集在一起实现他们的梦想。他自己曾参与制作的两款游戏也都是WCG的主要比赛项目，而这对于一个游戏制作者来说，是最开心的事。





直播台



也是游戏 也是竞技

我想在此对《星际争霸》做多少介绍都是多余的。《魔兽争霸Ⅲ》已取代它，成为目前最受欢迎的电子竞技项目，每个热爱它的玩家都希望《星际争霸》会永远出现在WCG的比赛项目中，如同奥运会中的马拉松。但冠军总是韩国人，就让人心有不甘。本届WCG的结果依然没有丝毫悬念，有"完美人族"之称的Xellos[yG]，成为继Gorush、SlayerS_BoxeR、ogogo之后的第四位韩国《星际争霸》冠军，再次证明了韩国人的一统天下。（详细战报请参看本期"在线争锋"之极限竞技栏目中的相关报道）

本次WCG比赛共有67位选手参赛，分为16组。中国选手刘强所在的O组，除了俄罗斯选手rif_ex实力超群之外，Gorky_hu也在国际上享有极高的知名度，刘强的出线几率十分渺茫。预赛结束后，3位韩国选手均轻松出线，其中midas[gm]为了避开队友Xellos[yG]，特意输掉了一局，可谓游刃有余。刘强仅获小组第三，成为WCG《星际争霸》复赛的看客。比起韩国人的一枝独秀，欧美列强的争夺显得更有看头。在群星闪耀的K组，Elky、FroZ、Nazgul[pG]3名好手在3轮激战过后打成平手，只好通过加赛来分出胜负，最终Nazgul[pG]败下阵来。俄罗斯队展示了强大的实力，3名俄罗斯选手均以小组第一的身份杀入32强，这与俄罗斯近年职业竞技的兴起不无关系。在H组的选手名单中，我们看到了对于全球星际玩家都无比熟悉的名字——Grrrr。比起2年前中国玩家见面会，一年前的韩国WCG，Grrrr...变得愈发成熟，取代昔日锋芒的是功成名就之后，对胜负毫不挂怀的豁达。虽然他未能杀出重围，也败在了俄罗斯选手ancroid_3d手下，但对于星际Fans来说，Grrrr...将永远是他们心中的英雄。如果不遭遇韩国人，俄罗斯选手在WCG上肯定会走得更远。两位杀入8强的俄罗斯选手均被韩国选手淘汰，只得眼看着韩国人在决赛会师，并最终由Xellos[yG]摘走桂冠。

《星际争霸》走到今天已有6个年头了，我们已很难在比赛中看到什么新战术。随着微操作的精益求精，对地图的理解、对兵种的控制成为左右比赛胜负的关键因素。WCG的比赛呈现出人族一边倒的形势，虽然部分东欧选手对大局的把握十分敏锐，随处可见灵感四溢的经典战局，但比起韩国人每一步都计算过的精密战术和经过严格训练的严谨操作，依然败下阵来。希望明年的WCG《星际争霸》比赛，不再是韩国人的天下。





全家福

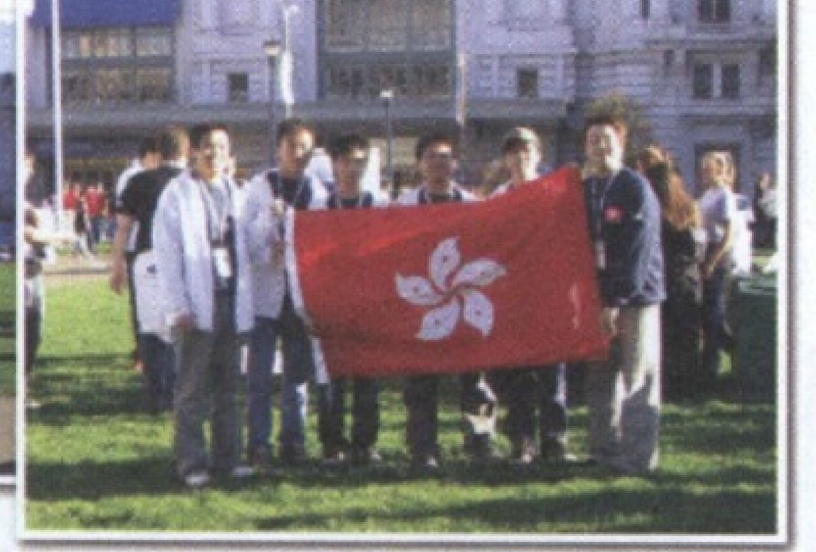
WCG 2004 奖牌榜

奖牌排名	国家	反恐精英	FIFA 2004	极品飞车	星际争霸	UT 2004	魔兽争霸III	光晕	世界街头赛车2
1	荷兰					金牌	金牌		金、铜牌
2	韩国	铜牌	金牌	银牌	金、银牌		银牌		
3	美国	金牌						金、铜牌	
4	德国		铜牌	金牌		银牌			
5	巴西		银牌	铜牌					
6	奥地利								银牌
6	加拿大							银牌	
6	丹麦	银牌							
9	保加利亚				铜牌				
9	法国						铜牌		
9	乌克兰					铜牌			



什么支撑起了WCG？





知名赛事组织者眼中的WCG2004

在WCG2004的CS比赛现场，本刊记者发现了特地从法国巴黎前来观摩本次WCG赛事的ESWC赛事主管Machdinho。作为一名“不请自到”的神秘访客，Machdinho拥挤在观看比赛的人群中并不十分起眼。当本刊记者问到同为电子竞技赛事的组织者，如何看待本届WCG2004时，Machdinho首先肯定了本届WCG2004的成功因素——良好的竞技环境、整齐且性能优异的电脑、会场外主席台的规模等，这些都得益于WCG实力雄厚的赞助商和严谨认真的承办方。但WCG的赛事规则已延续了很久，有些规则不尽合理，应该作些适当修改。Machdinho认为ESWC与WCG最大的区别是理念问题，ESWC会更注重在现场的布置——图片展示、大屏幕播放、现场活动来吸引注意力，同时在比赛项目上也尽可能考虑玩家的趋向。同为电子竞技产业的推动者，在Machdinho看来ESWC和WCG并不是竞争者的关系，也希望双方都能把未来的赛事做得更出色，使游戏比赛成为真正意义上的“世界电子奥林匹克运动会”。

知名游戏选手眼中的WCG2004

独创的自杀飞机对飞龙的战术曾使无数“星际”玩家从此记住了一个名字——grrrr。这位来自加拿大的年轻职业玩家也是参加WCG历届比赛次数最多的选手之一，grrrr认为自己作为一名老选手来参加WCG2004，更多地是为了交流和获得乐趣，当然比赛中获胜是最重要的。刚刚结束了在加拿大休假一个月的grrrr目前多数时间在韩国，并担任一些产品的代言工作。grrrr认为17到23岁是参赛选手最好的年龄，这个年龄段的人最容易取得好成绩，而自己则希望在获得一个世界性比赛的大奖后，结束5年以来的“星际”职业生涯。Grrrr认为WCG2004是一个公平的舞台，本次的赛事组织严谨、认真，影响力超过了前几届，希望有更多职业玩家通过这种世界性的游戏比赛展现个人风采。

FIFA——绿茵场的角逐

虚拟绿茵场上的角逐从来都不曾止歇，WCG也把这项世界第一的运动诠释得淋漓尽致——一个手柄、一个键盘、一个鼠标，伴随着屏幕上足球的滚动，牵引起万千玩家的神经。2004年WCG的FIFA比赛中，中国玩家的希望全部寄托在了来自上海的FIFA选手杨正的身上。没了去年中国赛区冠军李君的身影，杨正显得那么孤单。尽管如此，国内的FIFA迷们仍翘首期盼，等待着这位中国区的冠军再次为我们带来喜讯。但是，一切又似乎注定着磨难，中国众多FIFA选手遭拒签，使本届WCG FIFA项目的光彩黯淡了许多。EA的FIFA游戏历届强国和地区包括韩国、中国、欧洲三大体系。但是从FIFA 2004开始，仅对名厂手柄的支持、EA在亚洲没有战网服务器，中国选手不能连上战网同世界各地的选手进行交流等因素无疑拉开了与中国玩家之间的距离。而伴随电子竞技产业的发展，欧洲和韩国FIFA选手的综合实力已领先于中国选手。比赛项目FIFA 2004在各国的不平衡性发展，也注定了本届比赛中国FIFA项目的败北。当杨正抱着自己征战多年的心爱"彩翼"键盘黯淡地离开预赛赛场时，对本刊记者说"国外选手可以随时连接战网服务器进行交流，了解对手实力和打法，并互相学习有用的打法，而国内选手仅仅靠的是有限的FIFA选手之间的交流，打法千篇一律，比赛也输在了这方面。"FIFA项目的冠军最终被韩国职业选手Volcano获得。

中国FIFA参赛选手的赛后总结

杨正 ID:[zola]

在小组赛我取得了2胜3负的成绩，获胜的两场分别赢了墨西哥和美国选手，美洲的FIFA水平一直不是很高，但在对墨西哥的比赛中仍然没有绝对的优势，最终以微弱优势获得胜利。3场失利都是对阵欧洲的选手，欧洲选手选用的进球手段也主要是下底传中和定位球，这应该和国内差不多。不过和国内不同的是，对手的进攻套路明显比国内选手丰富，佯攻中路分边是主要手段，而且成功率很高。国内选手一般都是有很明显的意图下底，所以比较容易防守，我本人在WCG2004中国预赛时是以防守反击打法为主的，并最终获得了冠军。而国外选手无论是意识还是对蓄力的控制都要比国内选手好，防守在国外选手面前基本上没什么用，最终使得我只能放弃防守反击战术，和国外选手打对攻战，虽然也取得不错的成绩，先后赢了西班牙和荷兰一局，不过由于总成绩还是被淘汰出局。另外值得一提的是，国外选手的定位球战术。定位球战术在FIFA 2004中包括角球和任意球。国内选手大多对直接任意球的研究比较透彻，基本上能做到100%命中率，而我也是这方面的佼佼者，我的大多数战术也是围绕制造定位球机会来施行的。国外选手很注重对几个制造定位球方式的防守，这是国内选手所不能及的。而在角球进攻方面，国内选手显然没国外选手有效。我输给西班牙选手就是因为角球，2场比赛输了5个角球，对手成功率是100%。同样荷兰和意大利选手也都用一样的角球方式进球。

另外，本次WCG2004中国预赛和WCG2004世界总决赛FIFA 2004的设置不一致。国内预赛时，Power-up Speed是用Default默认，也就是33%左右的速度，而总决赛时是用10%的设置。在预赛完了之后仅有的几个月时间里，除了3个有希望去美国参赛的选手之外，国内选手没有人练习10%设置，导致并不能对所有阵型再作一次全面的研究。

同上届WCG赛事一样，本届比赛中的FPS类游戏项目冠军大多毫无悬念地被欧美电子竞技选手获得。UT2004项目中，来自荷兰的选手fnatic_Lauke击败了来自德国的玩家mouzAOpen_Burnie获得金牌。曾在XBOX上风靡一时的《光晕》（Halo）也第二次成为WCG的正式比赛项目。冠军和季军分别被美国选手Zyos和Walshy获得，来自加拿大的Junior_ca获得亚军。亚洲选手想在该领域内取得良好成绩，看来尚需时日。



不仅仅是WCG比赛的这几天，旧金山市政厅前才是人们娱乐的场所。原本这里就有孩子的乐园。看着他的神态，我多么想回到童年。或许电子游戏可以让我们的梦想实现。



WCG的旗帜即将飘扬在新加坡



←获得团体冠军的荷兰队。

尾声

腾空升起的焰火在旧金山市政厅前的广场上盛放，欢呼声、掌声此起彼伏，仿佛把美国西海岸这座静谧的城市映衬得更加美丽。经历了10月6日至10日的激烈鏖战后，美国当地时间10月10日19点，在见证了电子竞技的繁荣与“超越游戏”（Beyond the game）这一主题后，WCG2004在夜幕中落下了帷幕。

四天来，来自世界各地的年轻选手借助电子竞技这一新兴赛事，充分体现了拼搏进取的“奥林匹克”精神，更成为旧金山这座城市的又一亮丽风景——街头不时有穿着WCG2004服装的选手走过，旧金山电视台播出的新闻也为普通市民了解这一世界性的电子竞技赛事提供了平台。而电子竞技似乎从它诞生的那一刻起，就以其观赏性和竞技性的特质，将年轻人的热情与活力凝集在一起。WCG赛事为电子竞技真正实现产业化提供了良好的契机，更成为电子文化娱乐的核心。2004年，WCG走出韩国国门，第一次使WCG成为真正意义上的世界性的文化盛事，其意义远远大于游戏本身。

在闭幕式上，旧金山市政府的文化专员总结了本次WCG的影响力，并把代表WCG的旗帜交给了下届WCG赛事世界总决赛主办城市新加坡的代表。在乐曲中舞动的东方雄狮仿佛预示着WCG2005的又一次辉煌……

“超越游戏”代表着拼搏、进取、希望；

“超越游戏”代表着无尚的荣光；

“超越游戏”将在这一刻成为永远……

让我们相约2005年的狮城，共同为中国选手喝彩！

中国的礼花闪亮世界

WCG2004赛事主办方负责人说

旧金山市长Gavin Newsom：WCG2004把世界上60多个国家和地区的顶级玩家和年轻人聚集在旧金山这座美丽的城市，为了光荣和梦想而拼搏，我认为这是一次“电子竞技的奥林匹克运动会”。

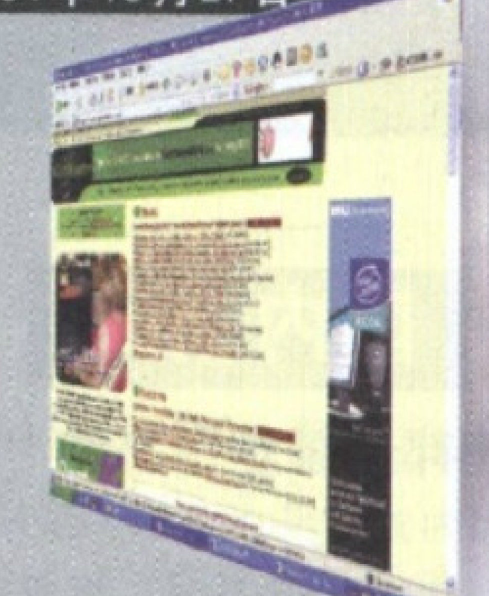
ICM公司董事长郑兴斐：WCG2004是迄今为止真正走向世界的电子竞技比赛，今年虽然比赛的项目有所缩减，但因在美国举办，并雇佣了70余名美国当地工作人员，场地、舞台架设的成本均有所提高，总体支出超过了历届WCG。而WCG“超越游戏”的主旨在本届也体现得最为突出。中国内地大多数选手因签证问题，没能参加总决赛，应该说也是我本人在WCG2004中的一大遗憾。

WCG主席、三星集团副总裁兼CEO尹钟龙：电子游戏是数字娱乐文化和产业的核心，WCG作为这个领域的先锋，规模和影响力也逐日提升。WCG2004得到了全世界20多个国家和政府的大力支持和协助，已呈现出越来越多的类似“奥运会”的特征。下届WCG也涌现了多家申办城市，2005在新加坡举办的WCG2005，一定会再次吸引世界的关注。

视野

Gamasutra

2004年10月27日



2004年10月24日，Activision公布了它2004年前两季度的财务报告。基于上半年一些软件的热销（包括DOOM3、X-Men Legends、Call Of Duty: United Offensive、Rome: Total War、Spider-Man 2等）Activision的税后收入达到1.9亿美元，与去年同期相比收益额增长了164%。Activision的董事会主席兼首席执政官Robert A.Kotick对这个报告作了如下评论：“除关注利润收益外，大家还应该看到我们在北美和欧洲市场地位的提升。在这两个季度，我们的市场份额大大增加了，有5款游戏的销量突破百万，其中的3款甚至有数百万的销量，这是相当惊人的。”事实上，今年是Activison第12年持续增长，自从1992年以来，Activision的业绩从来没有下跌过。Activision相信今年公司销售额将会首次突破10亿美元大关，至少会有4款百万大作诞生，公司预计全年收入将达到11.5亿美元，这些收入主要来自即将上市的Tony Hawk's Underground 2、Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events、Call of Duty: Finest Hour和DOOM3的Xbox版。

Gamespot

2004年10月27日



Rockstar公司10月26日推出了PS2动作冒险游戏《侠盗车手——圣安德里亚》(Grand Theft Auto: San Andreas)，游戏一推出，Gamespot竟然给出了9.6的超高测评分数，超过了DOOM3等一系列优秀游戏，实在让人感到既意外又向往。此次游戏规模是前作的数倍，以世界三大城市作为游戏舞台，有超过一半的建筑可以搜索，还包括森林、荒地、沙漠等各种地貌，据说光主线任务就超过100小时的游戏时间，内容可算非常丰富。游戏中玩家可以见识到现实世界中的各知名景点，包括金门大桥、好莱坞、拉斯韦加斯等，不过在游戏中并不以原名称呼，而是代换成相似名称。本系列作的一大重点“交通工具”方面，除原本就有的各种汽车外，还包括飞机、直升机、脚踏车、摩托车、吉普车等各种类型。游戏的内容也如同黑帮电影一般，呈现出各山头势力纠葛，包括警察在内的各方势力枪战火并、争夺地盘或是飞车追逐、银行抢劫、闯空门等各种犯罪行为，为了争夺名与利，为了享尽酒色财气而投入残酷的黑帮霸权争夺。游戏不支持线上模式，但采用了不同的DVD数据技术，这使得游戏过程中，特别是室内室外场景切换免去了读盘的时间。

谁的权益受到了损害？
——盛大与中国电信互联星空“分手”

■本刊记者 阳光



互联星空充值卡

10月9日，上海盛大公司向中国电信提出与对方签署的关于互联星空合作的合同在10月15日到期后即告终止，10月16日开始，互联星空卡不能继续为盛大出品的网络游戏充值。

10月25日，双方的谈判进入最后阶段，互联星空卡最后的充值期限也延长到10月底。

合作给双方带来了有目共睹的巨大收益：盛大成功登陆纳斯达克；陈天桥成为中国最富有的人；“互联星空卡”目前每月销售量超过1000万元；通过“互联星空”网进行的交易额每周超过1000万元。既然通过合作能带来如此巨大的收益，盛大为什么还要选择结束合作呢？

据悉，盛大方面提出终止合同的主要理由是中国电信“互联星空卡”零售折扣太低，严重影响了盛大固有的分销渠道。作为纳斯达克上市公司，为了保护宝贵的现金流，盛大不得已终止合同。

据了解，全国发行的“互联星空卡”大约有40%专门用于盛大运营的网络游戏充值，在老电信占据的南部地区，如湖南、四川等省，这个比例甚至达到70%。出现这种状况的原因是“互联星空卡”的零售折扣远远低于盛大发行销售的各种游戏充值卡，使消费者放弃购买盛大发行的游戏充值卡，转向购买价格便宜的“互联星空卡”。这样一来，盛大固有的分销渠道就不同程度地受到了“互联星空卡”的冲击，利润空间迅速缩小甚至消失。据盛大披露的第三季度财务报表显示的数据计算得知，与互联星空合作的一年时间里，渠道方面同比损失3000万～5000万。

如果谈判失败，电信方面的损失不可小视，盛大此举必然打击其他SP的信心，中国电信互联星空未来如何发展也成为一个问题。据悉，电信将会通过提高服务器托管的费用对盛大进行“制裁”。

国内新闻

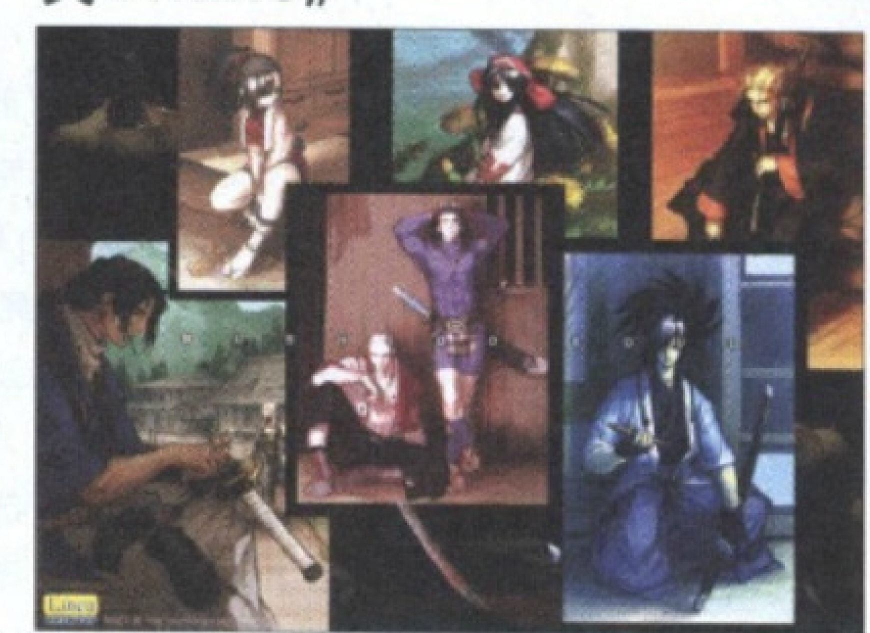
连邦连续重拳出击

国内首家“正版软件展示中心”暨“连邦软件（中关村）旗舰店”于2004年10月23日在中关村科贸电子城隆重开业。此展示中心是集软件展示、演示、销售、信息技术咨询与服务为一体的国内最大正版软件专业大卖场。而就在不久前，连邦软件与网络游戏运营商光通通信在长城饭店联合举办“战略联盟暨《传奇3》总代理签约”新闻发布会，宣布光通与连邦结成战略联盟，并在次日签约成为A3的全国独家销售总代理。最近一段时日内，连邦软件可谓重拳连击。

第二届十佳网游调查推出

2004年10月15日，在福州外贸中心酒店多功能厅，www.17173.com第四届中国网络游戏市场调查颁奖典礼举行。其中评选出本年度十五家最受欢迎网络游戏前三名依次是：《奇迹》、《传奇3》、《传奇》。十五家客服服务最佳网络游戏公司前三名依次是东方互通、第九城市、天晴数码。十佳国产网络游戏前三名为《剑侠情缘OL》、《梦幻西游》、《大话西游Ⅱ》。10月16日，www.17173.com又在厦门日月谷举办了第二届17173网络游戏高峰论坛。17173总监蔡宗建主持了这次论坛。论坛的议题集中在中韩网络游戏合资公司运营前景、网络游戏渠道商困境、服务器市场及外挂等问题上，与会代表就这些问题作了热烈的发言和讨论。

北千里签约腾武，携手打造《功夫Online》



原画大师、著名游戏制作人北千里先生近日签约腾武数码，为C-FORCE正在开发的3DMMORPG《功夫Online》绘制人物原画。北千里是日本著名插画家，曾是知名游戏公司SNK的美术设计师，担任《侍魂64》、《侍魂64——阿修罗斩魔传》、《苏醒的苍红之刃》等游戏的人物设计和原画。北千里的作品风格华丽，人物唯美而细致。不论人设还是插画，都能鲜明地表现出人物个性和游戏的特色。

育碧将与天晴数码合作开发《魔法门之英雄无敌Online》



在ChinaJoy展会上，育碧公司与天晴数码娱乐公司联合召开新闻发布会，双方签署协议将共同进行《魔法门之英雄无敌Online》的开发与运营工作。育碧公司常务董事Alain Corre在接受采访时表示：欧美产品无法进一步渗透入亚洲市场的主要原因，是亚洲和西方的游戏玩家喜好差异较大。育碧将与天晴数码紧密合作，增加亚洲玩家喜爱的游戏要素。《魔法门之英雄无敌Online》将在2005年底发行。

华纳游戏网举办“魔兽联赛”

华纳游戏网魔兽联赛第一场于10月24日至25日在北京的网上游网吧举行。17GAME派出了MTY、xiaoT、HUANHUAN、GUANGMO的全明星阵

容，CEG北京冠军MAYI、WCG国家队队员孙玉伟，还有HANDME、TISK、EAT、SUNMOONSTAR等大家熟悉的选手也参加了这次比赛。久违的知名星际选手YOLINY、FORD是本次比赛的裁判长兼现场解说。



在激烈的对决后，xiaoT选手进入八强，并在次日取得冠军及3000元奖金。

《希望Online》ChinaJoy首次亮相

北京光宇华夏于近期与Sunny YNK签署了《希望Online》的代理协议，在ChinaJoy上，《希望Online》首次公开亮相。这是一款没有色情、暴力元素，带有浓重漫画风格的卡通游戏。它在韩国公测时曾获得"2003 digital contents大赏"的最高奖项"总统奖"。该游戏目前已汉化完毕，于10月底开始内测工作。

金山演出室外歌舞剧 发布神话网游《封神榜》

■本刊记者 大漠

10月10日傍晚，金山软件在北京建外SOHO现代广场演出了一场名为"穿越现代的远古神话"的舞台剧，金山公司董事长求伯君和总裁兼CEO雷军身披盛装，扮成神仙模样，和北京的数千玩家一起揭开了大型神话网游《封神榜》的发布序幕。受金山公司邀请，著名歌手沙宝亮、影视红星高圆圆及少年作家郭敬明等明星到场献艺，他们以游戏人物造型在舞台剧中的亮相，引来现场观众的喝彩。



发布会上，金山演示了《封神榜》的CG动画。据悉，《封神榜》是金山公司继《剑侠情缘网络版》之后，由其北京"烈火工作室"自主研发的第二部网络游戏作品。游戏改编自我国古典名著《封神演义》，整个游戏以中国商周交替时期的历史为背景，倡导即时国战，也是国内首款"即时策略+RPG"式的网络游戏。信息产业部张琪司长、科技部李武强副司长等领导到场祝贺。国家新闻出版总署音像出版司寇晓伟副司长给发布会现场发来贺电，贺电中特别提及："国家新闻出版总署于10月启动民族网络游戏出版工程，《封神榜》已经成为第一批入选的优秀国产大型原创网游之一。"

浩方与雅虎达成战略合作

■本刊记者 Littlewing



浩方总裁李立钧（左）和雅虎中国总裁周鸿祎（右）

10月12日下午，雅虎中国与浩方在线的战略合作新闻发布会在北京举行。雅虎中国与浩方达成了战略合作协议。雅虎中国和浩方在线将把长期合作研发的多功能即时通信软件嵌入浩方对战平台，为浩方对战平台的用户提供即时通信服务。平台用户将会享受到基于雅虎邮件技术的1G大容量邮箱，而已经拥有浩方邮箱的用户，将可以免费把现有邮箱升级到1G。此外，浩方对战平台的用户还将享受到基于雅虎技术的其他多项服务。在市场方面，雅虎中国和浩方在线将进行联合推广，并将基于各自平台和用户群，对彼此的产品进行宣传和推介，以增强双方用户对浩方和雅虎产品及服务的认知度。

会后，记者对浩方总裁李立钧和雅虎中国总裁周鸿祎进行了专访。周鸿祎表示，本次合作并不代表雅虎进军网络游戏产业。雅虎作为专注于搜索、通信产品、上网服务等网络基础应用服务的服务商，非常看好网络游戏产业，愿与专业网游服务商合作，为玩家提供更人性化的网络应用服务。最近雅虎全球在线娱乐方面动作频频，比如收购Music match，但在数字版权和在线支付等问题得到妥善解决之前，这些产品进入中国还需要一段时间，目前雅虎中国还没有进入网络游戏行业的意图。李立钧也对本次合作充满信心，他透露：浩方在寻求合作的过程中与一些上市公司进行过深入的接触，最终选择雅虎中国，是因为它在网络内容和服务上有着得天独厚的条件，同时也有着广泛的受众、对内容的敏感和管理运营的经验。双方的战略合作，可以增加浩方对用户的吸引力和改善浩方用户的体验，也可以使更多网民有机会接触和使用雅虎通信产品与服务，最终取得双赢的结果。

游戏蜗牛《航海世纪》进军韩国

近日，韩国九兄弟公司与北京游戏蜗牛公司在中国第二届ChinaJoy展会举行战略结盟签约仪式，正式宣布将苏州蜗牛电子开发的《航海世纪》引进到韩国运营。《航海世纪》是世界上首款以航海为主题的3D网络游戏，这是韩国公司首次引进中国大陆原创网络游戏，有消息称九兄弟公司此次与北京游戏蜗牛签约金额高达15亿韩元，这一数字已经超过了目前韩国主流产品在本国的价格。

中国青少年网络协会发布绿色游戏评测实施步骤协议草案

2004年10月22日，中国青少年网络协会发布了绿色游戏评测实施步骤协议草案。草案主要包括选择游戏、选择评测机构或个人、召开绿色游戏听证会、绿色游戏／绿色游戏服务器公布等四方面内容。详细内容请见www.zqwx.com。

游戏虚拟物品法律保护圆桌会议在京召开

网络游戏虚拟物品法律保护圆桌会议在China Joy展会上召开。这次圆桌会议由国家新闻出版总署、国务院信息化工作

办公室、科学技术部、中国国际贸易促进委员会、国家版权局共同主办；由中国出版工作者协会游戏工作委员会、北京汉威国际展览有限公司、光通通信发展有限公司、上海交通大学知识产权研究中心共同承办。大会主题发言人上海交通大学法学院教授、知识产权研究中心主任寿步针对虚拟物财产权保护发表演讲，与会者也就这个问题展开了深入的讨论。

2004 中国国际移动游戏高峰会在京举行

近日，由信息产业部、文化部等政府有关部门和中国移动通信联合会共同主办的"2004中国国际移动游戏高峰会"在北京举行。信息产业部电子信息产品管理司张琪司长、文化部文化市场司庹祖海副司长、团中央宣传部操学诚副部长、中国移动通信联合会副会长谢麟振教授、中科院原秘书长侯自强教授出席峰会并作重要演讲。韩国驻华大使馆信息通信参赞车亮信先生到会致辞，并表达了加强中韩之间游戏产业交流与合作的良好愿望。

美丽女孩代言网游

10月27日，"婷婷小姐形象代言唯晶网游系列新品"的媒体见面会，在京举行。唯晶科技的运营中心总监周宏出席了招待会，并邀请各项目的主要负责人与这位美少女婷婷小姐一道就玩家关心的新品问题及婷婷代言唯晶系列产品等问题，详细解答了到会媒体记者的提问。这次媒体见面会，也是唯晶科技携《圣女之歌Online》、《天方夜谭Online国际版》、《战国演义Online》三款游戏作品进军"网博会"的热身活动。

一句话新闻

■ 第三波代理的日系风格网络游戏《幸福花园Online》11月中旬正式开放内测。

■ 韩国IT市场报告丛书于近日推出。

■ 《破天一剑》获得"ChinaJoy"杯优秀游戏评比大赛第四名。

■ 近日，上海美术电影制片厂与光通通信发展有限公司结成战略合作伙伴。

■ 清华同方表示，近期将推出网游专用服务器。

■ 10月6日《梦幻之星在线》在上海举行盛大的玩家见面会。

新浪iGame刚刚开始

■本刊记者 司马平安

无论那些评论人是批评还是褒赞，无论他们的声音有多么强烈，新浪终归还是目前国内第一大门户网站。每日的浏览量高得惊人，而他们也越来越熟练地掌握了如何将"眼球"变成"现金"的秘诀。

今天，新浪宣布即将开始做休闲娱乐平台。这个平台将具有什么优势？归根结底优势就在人脉，而新浪总裁汪延先生在接受本刊记者采访时还不忘强调，来新浪的人形形色色、各行各业。

新浪做iGame用了半年，能够这么快出台，得益于他们的合作伙伴。CJ Internet公司的Netmarble网站在韩国已经搭建出了标准的"游戏门户"模版。该平台以对青少年有益的教育类游戏开始，主力开发和提供休闲游戏和社区服务。其范围包括Web桌面类游戏、Arcade游戏、体育类游戏等、从2003年开始提供漫画、VOD（视频点播）服务、Avatar（形象）等各种娱乐内容服务。而Avatar和Mini-Hompy两大产品更是成为支撑这一新模式的核心内容和技术。Netmarble在韩国以模式创新而享誉业界，成为韩国最大的娱乐门户网站之一。2003年，Netmarble注册用户达到2200万，营收6800万美元。

新浪的iGame平台除了同样提供休闲游戏、虚拟人物形象、虚拟道具、俱乐部、图形聊天室、论坛等休闲娱乐服务，延续Netmarble原有的赢利模式外，还将发挥新浪的品牌优势，整合新浪多种在线、增殖服务和丰富的内容资讯，让游戏变得更轻松、更有趣味性。而在谈到与其他同类平台相比，新浪iGame有什么特点时，汪延告诉记者："在这个平台内将首推玩家俱乐部功能，为玩家们进行沟通和交流提供了一个私人空间。凡是新浪iGame的注册玩家都可以申请属于自己的俱乐部，并招募俱乐部成员。俱乐部中配有独立的公告栏、论坛、资料室、个人相册以及团体形象相册，甚至还特别配备一个独立的聊天室。会长和被赋予了权限的理事都有权利管理自己的俱乐部。"

"另外，新浪iGame的游戏种类丰富，包含益智类游戏、大型游戏、竞技类游戏、牌类游戏和棋类等游戏。因为参与难度小、趣味性强，在今年7月到10月的试运行阶段新浪iGame就取得了不错的的市场成绩，其中造型可爱、益智有趣的"连连看"游戏，刺激紧张、画面精美的"燃烧战车"游戏，独树一帜、可根据自身喜好任意修改的Avatar形象秀更是深受广大玩家的认可和喜爱。"

在10月20日的发布会上，新浪CEO兼总裁汪延与韩国CJ Internet公司社长房俊爀将两把象征着"齐心协力"的同心锁锁在一起。并一同宣告：新浪与韩方倾力打造的休闲娱乐平台新浪iGame，其核心理念是让玩家获得"5分钟休闲娱乐"的感受，即使是5分钟的上网游戏时间，也能得到一种全身心的放松体验。新浪iGame集多款新颖、刺激的休闲游戏于一体、融汇各种游戏时尚元素，是综合游戏、社区、家园等多种功能的全新休闲娱乐平台，并将风靡韩国的Avatar形象秀融入其中。

而更令记者关注的是在本次发布会上，新浪透漏出了一些该公司在游戏领域下一步的动作。

首先是新浪联席运营长兼新浪乐谷总经理林欣禾先生谈到，11月iGame平台上会推出两款重头游戏《卡通赛车》与《梦幻泡泡岛》，目前这两款游戏正内部测试期内。

其次，汪延表示，面对网民的年龄结构日趋低龄化的现象，新浪iGame将从11月份开始，与中国教育在线共同合作，全面进入校园市场，双方将共同举办首届全国高校游戏竞技大赛，引导高校学生正确面对网络游戏，并同时开展新浪iGame绿色校园行活动，通过演讲与现场演示等丰富多彩的节目，让学生更多地接触并了解网络休闲游戏，让网络休闲游戏这一"绿色"网络产品在校园内进一步流行。P



中国选手RocketBoy（中）

"玩物丧志"玩出了百万富翁

■本刊记者 龙猫

今年WCG中国选手被大部分拒签后，日渐低迷的国内电子竞技很久没有动静了。10月6日，在升技公司举办的"费特拉提长城DOOM3百万挑战赛"上，21岁的四川小伙子孟阳（ID：RocketBoy）打败世界顶级DOOM3高手费特拉提（Fatal1ty），赢得100万元人民币的奖金，并成为升技公司的形象代言人。对刚刚起步的国内电子竞技行业来说，这的确是一次前所未有的大手笔。RocketBoy因此在一夜之间变得家喻户晓，然而使他家喻户晓的最大原因恐怕并不是他打败了那位来自美国的顶尖高手，而是因为他"玩游戏"拿到了令人眼红的100万元人民币——很显然，"电子竞技"、"费特拉提"这两个名词在国内的知名度远不如"人民币"高，尽管打败费特拉提给这100万元增添了更多的象征意义，但在多数人眼中，这种意义根本不能同100万元人民币本身相提并论。

"许多人都怀疑我们是不是真的给了孟阳100万，还有人认为我们请他做代言人也是早就内定好的。"升技公司北京办事处总经理廖士尧对记者说。"其实我们原本只是要举办一个单纯的产品发布会，为了让发布会更有气势，才加入了费特拉提挑战赛。"廖士尧表示，那张备受关注的100万元支票已经在10月18日交给了孟阳，他还特别强调这与两者合作没有任何关系。两者签订的是合作协议，升技扮演的是孟阳经纪人的角色，将支付孟阳平时训练、比赛及日常生活等一切费用。此外，升技将按月为孟阳发放薪水。薪金的数额廖士尧没有直接透露，但他表示肯定高于目前国内电子竞技选手2000～3000元的平均水平。

升技开出的这些条件不能说不算丰厚，对一些徘徊在电子竞技大门外的青少年玩家更是充满诱惑。廖士尧特别强调，这样的机会需要刻苦的训练和一定的运气才能得到。孟阳在比赛前两个月每天训练超过10小时，他使用的键盘甚至磨出了指甲印，两个月下来整整瘦了30斤。如果一个人肯付出这样的努力，无论做什么行业都有成功的可能，只不过对于25岁以下的青少年来说，电子游戏是更容易接近成功的途径之一。

对于这件事，孟阳本人显然更有发言权。记者找到了回到成都老家看望家人和朋友的孟阳，围绕多数人关注的问题请他做了回答。

虽然都清楚"钱"是个敏感的话题，但话匣子一打开，第一个问题仍免不了和这100万有关。孟阳说，这100万元经过缴纳20万元个人所得税、支付12万元俱乐部分成和70 000元陪练费，最后自己实际得到的大约61万。他说，这笔钱对他更多是一种精神上的鼓励，当然也会在生活上改善一下。至于这笔钱的用法，他说要先拿出一部分给妈妈买套房子，尽尽孝心，再给自己买部相机，剩下的钱则先存起来。

他承认，此次赢得100万元奖金并和升技签约，可能会影响一部分游戏爱好者今后在职业道路上的选择。他说电子竞技和玩游戏完全是两回事，电子竞技是一项很消耗体力的运动，平时每天至少要进行四五个小时的日常训练，比赛前每天要增加到十几个小时，除了吃饭、睡觉和上厕所，其他时间都要坐在电脑前训练。他打了个比方：WCG比赛时，许多选手要从早上9点一直比到晚上11点，这种辛苦是普通玩家体会不到的。另外，国内职业电子竞技选手的生存状况并不乐观，许多俱乐部因为长时间没有比赛而没钱宣传，没有宣传便得不到厂商投资，得不到投资就会导致这些俱乐部濒临解散。因此他强烈建议玩家一定不要放弃工作和学业而盲目进入电子竞技行业，因为这一行的风险太大。他说，当初自己因为家庭负担过重而放弃学业，今天回头再看觉得很可惜，如果有机会他还会选择重返校园。

最后记者请孟阳向有心进入电子竞技行业的玩家说几句话作为本文的结尾。孟阳说，一定要先考虑清楚再决定是否进入这一行。这一次RocketBoy赢了，他得到了名声、100万奖金和一份不错的工作；但如果输了，那么这次失败对他将是毁灭性的打击。今天的电子竞技在很多方面已经偏离了原有的初衷，变成了一场危险的赌博。如果你赢了，你可能得到很多；如果你输了，你也许会失去一切。这听起来似乎很残酷，甚至耸人听闻，但事实的确是——现在国内的职业电子竞技选手不计其数，但得到过100万奖金的却只有一个RocketBoy。



世界著名电子竞技选手费特拉提

成也广告，败也广告
——网络游戏广告投放初探（下）

■本刊专栏作家 海上劳工

二、中国网络游戏用户的游戏需求分析

本节研究以下3个问题：

1.都有哪些因素吸引人们进入一款网络游戏？

2.人们进入网络游戏希望得到什么？

3.都有哪些因素导致人们离开一款网络游戏？

第一个问题：哪些因素吸引人们进入一款网络游戏？

1.追求领先潮流，追新，追求时尚、时髦，这部分人群勇于尝试各种新鲜事物，通常活跃于各款网络游戏内测和公测期间。2.中国文化和中国内容。对于中国这样一个历史悠久、文化传统深厚的古国来说，它的人民有着强大的创造文化的能力，并对自己的文化和内容具有天然的倾向性。3.追求新鲜体验，探索未知的世界。这一点正是所有电子游戏吸引玩家的一个最重要的因素。人们用0和1创造出一个虚拟的世界，人们在这个世界里追求与平凡的现实世界不同的新鲜体验。4.和他人在一起。人是社会性的动物，网络游戏与单机游戏的最大不同就在于你可以与他人在一起。由此而产生吸引人们进入网络游戏的一些子因素：竞争、表现欲、个性、与众不同、交流、性、赚钱。5.画面漂亮。这是网络游戏给人们的直接感官刺激。6.游戏体系设计复杂合理、内涵丰富，可以提供给玩家以极强的挑战和成就感。这正是所谓欧美游戏的特点和被推崇之处。7.娱乐味道。8.其他。例如根据著名小说或电影改编、名人效应等。9.身边人的拉动。人际传播从来都是效果最好、力度最强的传播手段，但这种传播手段却是间接的，需要前面8种因素打动种子，才能逐渐产生人际传播的效应。

第二个问题：人们进入网络游戏希望得到什么？

1.新鲜的体验。这是最重要的因素，喜新厌旧是人的天性。

2.与众不同的感觉。

3.成就感和满足感。

4.情感方面的需求——与他人交流，获得友情和爱情。

5.与现实世界结合——获得金钱、性以及其他方面的满足。

6.富有乐趣的时间消耗。

第三个问题：哪些因素导致人们离开一款网络游戏？

这个问题是与第二个问题密切相关的——人们在一款网络游戏中无法得到自己希望得到的东西，自然就会离开这款游戏。

1.毫无新意，无法获得新鲜的体验。2.人气不足，无法充分与他人交流。3.上手过于困难。4.游戏系统设计过于简单，无法获得充分的成就感和满足感。5.游戏系统设计对于个性表现的重视不够，无法获得足够的与众不同的感觉。6.游戏世界的公平性被破坏（外挂以及运营上的不当做法），继续付出变得毫无意义。7.游戏运营不稳定，影响到用户体验的流畅性。8.客户服务出现问题，用户对运营商和游戏产生抵触情绪。9.销售渠道铺设不充分，用户在充值方面遇到困难。10.用户账号安全性得不到保障，丢失之后也很难恢复。

三、不同的广告投放媒体对于广告的表现形式有不同的要求

目前国内网络游戏的广告，主要分为游戏专业媒体彩色平面广告和网络广告两种，在其他媒体上面投放广告较少，这是由目前中国网络游戏玩家群体的特点所决定的。游戏专业媒体彩色平面广告幅面大，印刷精美，画面表现力强，阅读有效性强，具有反复浏览效应，对于设计的要求较高，是产品形象包装的主力军，设计精良的广告能使用户对于产品产生深刻印象。其缺点在于时效性较差，几乎不具备机动性，通常需要提前1个月设计投放，因此适用于树立产品的整体形象，传递产品定位，不太适用于游戏运营中的活动宣传。

网络广告通常使用动态Flash或GIF格式制作，机动灵活，可控性强，通常配合游戏官方网站协同发挥作用。缺点在于单个广告的表现力有限，基本无法单独实现广告效果，必须吸引用户点击进入详细说明页面才能发挥全部作用。其对于设计的要求便在于吸引用户点击，这是网络广告至关重要的一个特点，如果无法做到这一点，则网络广告投放的价值便会大大降低。由此可见网络广告适用于配合游戏活动、达到告知用户信息的目的，可以辅助树立产品形象，但一般不能作为产品形象包装的主力手段。

广告是营销非常重要的一个组成部分，涉及到的方面和因素错综复杂，不可能通过两篇短文就能讨论清楚，以上仅是笔者在实际工作中的一点粗浅体会，愿与大家交流共享。P

波胆浮海上
埋首一劳工

3721上网助手本期木马及恶意网站播报

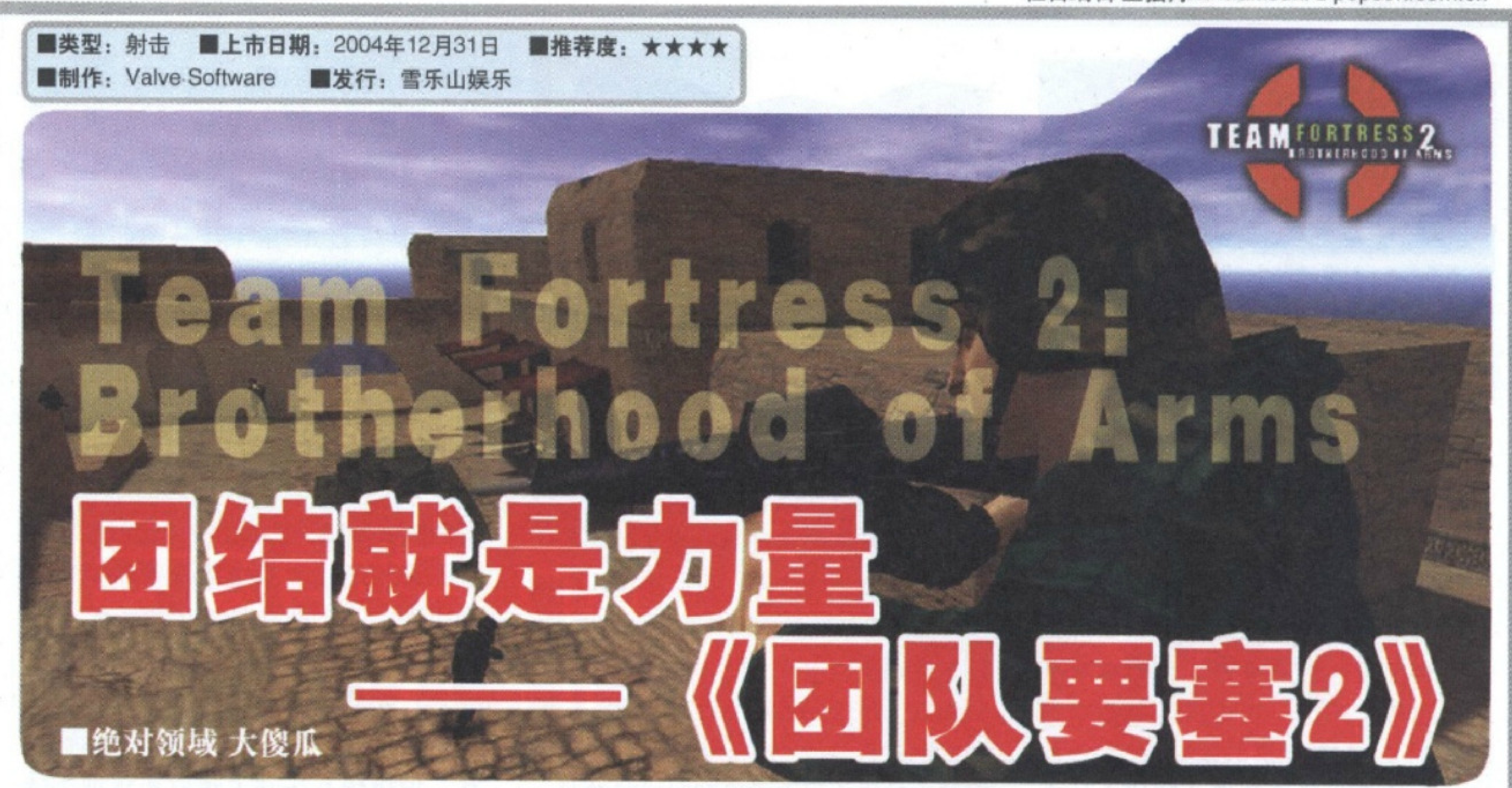
病毒名称：MSN骗子病毒 病毒类型：蠕虫病毒　危害程度：★★★★★	病毒名称：Backdoor.Sdbot.j 病毒类型：　危害程度：★★★★
病毒特点：在Windows 2000/XP系统下，病毒会修改系统文件hosts表，屏蔽937个网站，使用户登录这些网站时自动转向IP地址为222.89.98.219的服务器，造成用户无法正常上网浏览；在Windows 98系统下，病毒会替换系统登录文件Rundll32.exe，可能造成系统不能关机、进而崩溃；同时该病毒还能利用MSN、QQ疯狂发送广告信息，诱骗用户登录恶意网站。	病毒特点：能盗取FIFA2003、半条命、Nascar Racing 2003、Counter-Strike等二十余款流行游戏的CD-Key序列号；会不经过用户任何允许，使攻击者远程控制用户机器，尝试发起DOS拒绝服务攻击；同时会尝试扫描网络中的弱口令，用以自身传播；拷贝自身到多个系统目录。

名称	类型	特点	危害程度
Trojan.Win32.Delf.cu	Downloader	一个自动下载器，会自动下载程序及文件。	★★★
Trojan.Win32.Dialer.bi	Dialer	会在后台自动拔号连接色情网站，可能导致用户损失大量长途电话费用。	★★★★
Trojan.Win32.StartPage.oj	StartPa	会强制修改用户主页为http://213.159.117.134/index.php。	★★★

网站名称	URL地址	举报量
about:blank Trusted Start Page	http://aifind.info/	18 784次
Mmm168	http://go.mmm168.com	7305次
Search the web	ssearch.biz/?wmid=1010	6291次

上网助手目前已完成了专门针对上述木马病毒和恶意网站的升级，用户只需登录上网助手网站即可下载上网助手或完成原有上网助手升级。

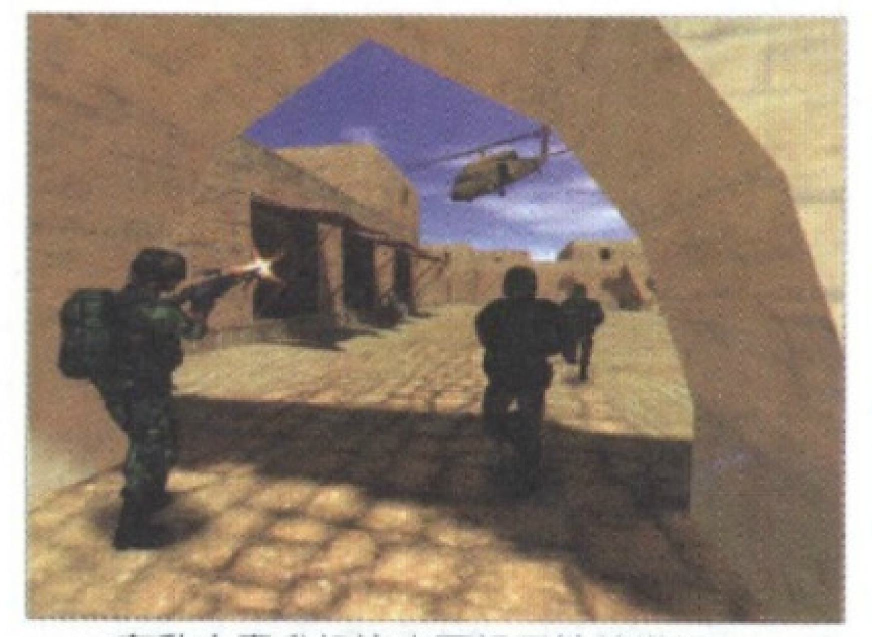
■类型：射击 ■上市日期：2004年12月31日 ■推荐度：★★★★
■制作：Valve Software ■发行：雪乐山娱乐



Team Fortress 2: Brotherhood of Arms

团结就是力量——《团队要塞2》

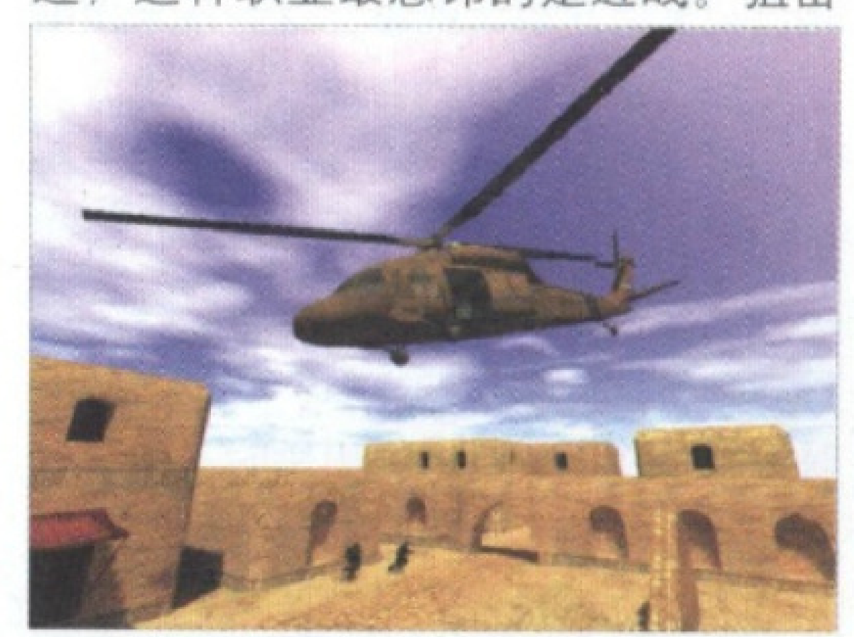
■绝对领域 大傻瓜


在敌人直升机追击下相互掩护撤退。

1996年的5月，不知道各位玩家那时正在干什么，更不知道有多少朋友能有幸玩到当时刚出炉的《雷神之锤》一代。话说在澳大利亚有2位游戏高人Robin Walker和John Cook，这二位打通了单人模式又玩腻了多人对抗后，忍不住开始自己琢磨如何让《雷神之锤》的多人对抗变得更好玩，这就是《团队要塞》诞生的背景。1996年8月，《团队要塞》以《雷神之锤》第三方免费MOD的形式出现在世人眼前。在这个最早版本中，玩家可以选择侦察兵、狙击手、战士、爆破专家以及医疗兵等职业组队作战，但当时还没有引入自编地图的功能。这个强调多人配合和团队策略性的衍生MOD，在赢得玩家喜爱的同时也引来了开发商的关注，Valve很快收编了所有参与《团队要塞》制作的开发人员。当《半条命》上市后，Valve在倾力打造《反恐精英》的同时，也在利用同一引擎研制新的《团队要塞》MOD。尽管后者没有能像《反恐精英》那样成为家喻户晓的"红人"，但实际上它并不逊色于CS，而且该MOD仍然是免费版本。这个被命名为《团队要塞经典版》的MOD表现出极强的商业潜力，为此，Valve终于决定在此基础上开发一款像《反恐精英》那样可以独立运行的资料片，这就是传说中的《团队要塞2》。

如今的网络射击游戏与8年前的情况已不可同日而语，雨后春笋般冒出的FPS大作无一不把网络对战功能作为重点考虑对象，而《团队要塞2》的最大特色（同时也是它的一贯特色）仍然是团队合作机能。那么对于一位普通玩家而言，《团队要塞2》到底是个什么样的游戏呢？打个比方来说，参与这款游戏的玩家其实更像是一支篮球队，有教练、队医，还有占多数的球员。充当教练角色的队长不需要具备枪枪爆头的过人绝技，他的职责是根据队友们真人语音传回的信息分析战场局势，及时指挥调动主力部队攻击敌人防线上的薄弱环节，力争以最低代价全歼敌军或完成指定任务。所有的队员都必须无条件服从队长的指挥，靠近队长的战士还能得到射速和命中精度等属性的奖励；那些热衷于单枪匹马甩狙爆头的CS英雄们，在这款游戏里恐怕很难找到属于自己的荣誉。FPS风格的战斗中，不同职业的战斗人员都要相互配合才能发挥最大作战效果，哪怕是2个人的配合都会使手中的武器效用得到提升。例如2人操纵一挺座式重机枪时，射速和精度都比一位孤胆英雄使用它时要高。作战中产生的伤员可由己方医护兵治疗恢复，但这也使得医护兵成为战场上的优先射击目标。本作中钢铁般的纪律远远超过了对枪法的要求，团队精神一直是所有对战型FPS游戏致力强化的要素，但就笔者所闻，还没有发现哪一款游戏能够在这方面达到足以媲美《团队要塞》的深度。

《团队要塞2》中共有12种职业，不同的职业具有不同优势和相应缺陷，相生相克的循环保证了游戏的均衡性。对指挥官们来说每一场对战更像是一次棋盘上的对弈，如果不能对每种职业的特点和专用武器了如指掌，那就根本谈不上什么夺取胜利。最基本的职业是海军陆战队员，这些标准战士备有突击步枪和SMAW火箭筒，可算作是战斗部队的中坚力量。重机枪手能为部队在攻防战中提供强大的火力支援，如果能有战友担任供弹手，那么攻击的威力会更大；不过，这种职业最忌讳的是近战。狙击


利用复杂地形避开敌人的空中攻击。


这些巷道对于CS玩家而言是多么熟悉。

手大概是各位玩家最向往的职业，本作中的狙击手只要选择好合适的藏身之处，敌人很难找到这些致命的死神；不过，落单的狙击手一旦被发现，也很容易被敌人围歼。突击队员是游戏中唯一能够摧毁大型工事或建筑的兵种；不过，当突击队员在安放炸药时，通常需要战友们的周密掩护。火焰喷射兵是堑壕攻防战中的宠儿，一条火龙喷出后，躲藏的敌人只能在鬼哭狼嚎中打滚；这种职业在特殊地形下威力很大，但在野外作战中却略显脆弱。军官是团队作战的核心人物，他们配有红外望远镜和烟雾手榴弹，这些东西在发动突袭进攻时非常有用；在军官附近的己方战斗人员，在奔跑速度和射击精度上也都有提升。游骑兵算是战场上的轻装单位，奔跑速度最快，火力最弱；不过几个游骑兵的齐射威力仍然相当可观，在运动战中使用足够数量的游骑兵对敌实施侧翼突袭，往往可起到决定性的作用。

医护兵是战场上最受欢迎的角色，他们不但能恢复受伤的战友，还能修复他们的护甲。当一名队员中弹身亡后，可以召唤医护兵；如果医护兵能够在限定时间内赶到并施展医术，那么这位队员就可以原地复活。工程师是防御作战中不可缺少的角色，他们能建造座式武器或把它们搬运到最佳地点供队友使用。只要有足够的能量，这些技术战士还可以建造无数自动警戒机枪，组成一个可怕的防御体系。间谍是侦察和暗杀型的战士，游戏中他们可以暂时化装成敌方士兵，一旦成功渗入敌人防线，就可以偷袭那些落单的敌兵，或者发动孤注一掷的刺杀。当间谍出手时，如果没有第三者目睹，他仍然能够继续保持自己的伪装。教官是非常特殊的职业，其职责是训练新兵，这对那些有志成为最


占据制高点狙击敌人。

强战队的玩家来说是必需的。在培训中，教官能够切换到受训者的视角，以查看对方是否按照条例完成各种战术动作；利用激光指向器，可以把新兵们指使得团团乱转。教官使《团队要塞2》的训练更趋于军事专业化。指挥官仅从职务而言，是所有兵种中的“老大”，但也必须放弃一线冲杀的乐趣。指挥官在游戏中的操作界面很像即时战略游戏，利用真人语音通讯系统发号施令或制定攻防战略，在实力相当的情况下，指挥官的策略水平直接决定了战局的结果。

有了如此之多的职业后，职业之间的配合变得非常复杂，而且也至关重要。没有一种职业可以独立称雄，即使是威风八面的重机枪手，遇上两三个游骑兵的迂回夹攻也会很快毙命；如果没有工程师帮忙架设机枪，如果没有战友担当供弹员，重机枪手其实也和废物差不多。《团队要塞2》要求玩家具有更强的配合精神和全局意识。例如，为了消灭我方医护兵，敌人通常会设下狙击陷阱，以狙击手将我方一名士兵射倒在开阔地界；此时，如医护兵贸然上前救助，就会遭到更多狙击手的射杀。医护兵阵亡对任何一方的损失都非同小可，因此，有时也只能舍小求大，面对呼救的战友只能置之不理。这种战场法则虽然残酷，但却很贴近真实。

在瞬息万变的战场上杀敌固然重要，但情报的即时交流也不容忽视。很多玩家都有在与队友打字对话时，惨遭敌人偷袭射杀的经历。为了能够解放玩家的双手，让他们在交流的同时保持战斗力，Valve在Cisco协助下，为《团队要塞2》设计了一套内置的数据语音通讯系统。这套名为Powerplay的传输机制，据说在拨号Modem上也能保证语音通讯的质量；它还能对游戏数据的网络传输提供优化，将延迟现象降到最低限度。如果担心深夜扰邻，玩家还能预先在定义的热键上录入自己的语音，战斗中有需要时按下热键，战友们就能听到你预录的喊话声。除了语音通讯，这款游戏中还嵌入了美国陆军通用的战术手势动作设定。屏幕前的玩家只需按下相应热键，游戏中的人物就会对同伴作出含有特定意义的手势，是正面突破还是分进合击，一切都在瞬间沟通。Valve还有一个野心勃勃的计划，那就是在《团队要塞2》中建立特定组群联络系统。无论是在游戏里还是在游戏选择界面下，同一战队的玩家都可借助这个类似QQ的系统相互联系，或是交流战术，或是讨论战队事务。

《团队要塞2》也将有单人战役模式，但该模式实际上是以多张地图线性衔接而成。玩家扮演一方队伍中的任意角色，其余角色由BOT扮演。完成指定任务即可进行下一场战斗，不过每关战斗中都有分支任务出现，如果选择“完成”，可获得相应奖励并能将其带入下一场战斗。正式版本的多人模式将带有20幅对战地图，但几乎每张都有与众不同的竞赛规则和取胜方式。例如，护送模式中玩家将分为3方：被护送的VIP和敌对两方。开始时，双方都要迅速找到这位中立的VIP。先找到的一方自动变为护卫方，另一方则变成截击方；护卫方必须保护VIP抵达地图上的指定地点，而截击方则力图干掉VIP。空袭模式要求攻击方突入防御方阵地，并在指定的目标物体上安放导向器，呼唤己方轰炸机来将其摧毁。竞赛模式较有新意，对抗双方要在限定时间内抢夺足够的资源物质、修造特殊建筑物。要想让己方更快完工，就必须努力遏制对方的资源收集工作，这显然又意味着一场斗智斗勇的激烈厮杀。P


地空协调作战。

■类型：大型多人在线　■上市日期：2004年年底
■制作：目标软件　■运营：目标软件　■推荐度：★★★☆



天骄II

■北京 北陆信越



一代天骄，目标缔造。只有真正的游戏人，才能坚持自己的信念，打造出最好的国产网游。目标软件为我们带来真正属于中国人的网络游戏，也是一个前所未见的精彩世界。拥有5000年悠久历史文化的我们，再也不需要任何蹩脚的“借鉴”和“改编”。

春秋战乱的东周末年，《天骄II》由此诞生，创造出一个史诗般磅礴恢弘的网游世界。让玩家相会在虚拟奇异的空间里，展开一场古代与现代文明的激烈碰撞。齐、楚、燕、韩、赵、魏、秦七雄虎视朝歌，诸子百家，争鸣斗智，《天骄II》的传奇故事正是在这样一个多姿多彩的历史时代中拉开了序幕。

一款游戏的品质，很大程度上取决于游戏引擎的质量。正是目标软件的执著，才缔造出强大的GFX3D开发引擎，使得《天骄II》的世界呈现出一个古朴典雅而又富含幻想元素的游戏空间。游戏中的人物全部用3D构建，再配以细腻的二维场景；游戏画面细腻华丽，色彩极其丰富，一草一木都蕴涵着设计者深厚的精品理念，毫不含糊。

广阔的历史背景给予游戏更加丰满的灵魂，加上由先进的游戏引擎全力打造，如此美艳的“外衣”下还蕴涵着深厚的文化内涵。玩家们熟知的古战场将成为新的竞技场，千古传诵的历史事件也将在你眼前真实再现。无论是单兵搏斗还是盛况空前的庞大国战，都让你感受到完全的中国风格。

复古情怀成就我们的财富和野心，《天骄II》吸取当前优秀的网游元素，重新打造独特的游戏文化、道具系统和任务系统等。“五行理论”作为中国古代的世界观，将得到进一步的完善和成熟，并且贯穿游戏始终，成为控制游戏平衡的重要理念。庞大的道具系统则由《天骄II》独创，玩家可以由300种材料、500种装备类别和500种打造类别来铸造自己的神兵利器。《天骄II》的技能系统更富吸引力，分为主技能和子技能。两者不同的选择搭配，将组合出属于玩家自己独创的技能结构。例如玩家修炼剑术，则各种剑法的招式则成为剑术的子技能；想要修炼一套什么样的剑法，完全由玩家决定。



游戏的职业系统也比较纯粹，极具中国特色。例如除恶扶弱的侠客、神秘的巫师、法术高强的祭司和隐藏在战乱阴影中的刺客，都是游戏中所扮演的角色，使用的武器也是长剑、大刀、弓弩、暗器、法器、棍棒等十八般兵器。诸多精彩，但是相信最吸引玩家的，应该还是《天骄II》提供的完善验证和预警机制。它将彻底杜绝外挂复制的出现，甚至还专门研发了网络游戏通用管理平台，对游戏进行实时详尽的记录和监控；为玩家提供了一个公平安全的游戏环境，让他们更放心、更投入地享受游戏。如今，我们热切盼望看到《天骄II》成为中国国产网络游戏时代的开拓者。《天骄II》的精彩既源于继承，也得益于精彩的创新。请让我们共同期待！



■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年年底 ■推荐度：★★★
■制作：齐市光谱资讯 ■运营：北京网捷信科技有限公司



■北京 北陆信越·御剑流



许久以来我们已经习惯了和衣如雪、刀剑如风式的恩怨情仇，如今当我们面对着过去、现在和未来交织的时空，《魂Online》却将历史与魔幻意念重新呈现，展现出一个崭新的游戏时空。

如何让一个个激荡的灵魂，在战斗中自由荡漾，也许只有体验到《魂Online》中最具魅力的特色，才能让我们重温日式风格的美学和视觉冲击。齐齐哈尔光谱资讯开发组聚集一些优秀的游戏元素，演绎出《魂Online》这款全新的网络游戏。

初见《魂Online》，印象较深的是其极具观赏性的Logo，很容易让人联想到日本著名的《鬼武者》系列游戏。从游戏的人物设计及公开的游戏场景来看，设计者的确是希望借鉴当前比较流行的日式画风，来抵御市场上浓郁的韩国“泡菜”。游戏的背景将魔幻与历史相结合，在历史中体现魔幻的有趣故事情节，让虚构的日本战国时代重新燃起人们的梦想。第六天魔王织田信长的复活，再次让战士获得重生的机会，各地大名也趁势而起。究竟谁才能对抗强大的魔族，拥有救世之心的勇士们开始了他们的征程……

《魂Online》很有些《传奇》的影子，在游戏界面及背景设定中都能找到似曾相识的感觉。但是一款游戏最能影响玩家的，是游戏本身架设的背景框架和所蕴藏的文化内涵。除了上述的新战国背景，玩家在整个地图的冒险过程中，将有机会遇上日本各个时期的著名人物，如服部半藏、德川家康、丰臣秀吉、柳生十兵卫等历史名人，从而可以在最短的时间内，全面熟悉日本的各个历史片段。随着游戏的进行，玩家和这些历史人物将共同成长，一同揭开《魂Online》的神秘面纱。有了历史人物的加入，玩家在冒险过程中也会因此变得非常有趣。

如果你还在想念《暗黑破坏神》的世界，也许《魂Online》将带你重温昔日流连于敌人的巢穴、剥夺怪物宝贝和金钱的日子。这也就是游戏较为吸引人的地方——装备分为白、蓝、银、金、暗金由弱到强的5种等级。除了暗金装备外，其他4个等级的装备可以通过镶嵌宝石来提升武器的属性值；暗金装备则可以通过进化来提升自身的能力值，几乎与“暗黑”中的设计相同。



游戏中，根据玩家所选职业的不同，所使用的角色也将拥有相互对立的能力属性参数和魔法，在游戏进程中会有所体现。浪人、忍者、武士、术士等几大职业种类，每种职业都拥有自己的发展种类和技能；不同玩家间会因为一些微小的习惯差异，而造成游戏角色非常个性化的差别。特别是一些技能的设计十分有趣，例如“假寐”技能就是倒在地上装死躲避怪物的攻击，十分搞笑。

《魂Online》的游戏结构和画面场景都有较浓的模仿痕迹，但这也是国产游戏崛起的一个必经阶段。其实并不存在十全十美的游戏，如同不存在彻底的绝望。让我们共同支持民族游戏，期待属于我们自己的光荣与梦想。P



■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年12月
■制作：日本Sammy公司 ■运营：第三波 ■推荐度：★★★☆



幸福花园Online

■北京 小娆

2000年超级卡哇依的《石器时代》一登陆，就获得了玩家们的追捧；而后来的《魔力宝贝》，也令一代玩家沉迷其中。如今，由Dwango制作的卡通风格的MMORPG作品《幸福花园Online》在大陆推出，这是否代表日本网游挑战韩式"泡菜"的大战即将打响呢？

《幸福花园Online》的故事，发生在一个被称为"布雷塔利亚"的游戏世界。在大陆上有很多不同的国家，其中包括：这块大陆上地域最庞大的"米克雷帝国"；从米克雷帝国独立出来的新国家"罗兰共和国"；本来由精灵、矮人、人类等多种族组成，但目前只有人类存在的"温兹联邦"；拥有强大军队的"果顿皇国"以及中立国"阿努卡公国"。玩家可以选择这些不同的国家作为自己的祖国，从而接受不同的任务，开始自己独特的游戏历程。

《幸福花园Online》最大的亮点之一，就是其独一无二的"同步策略战斗系统"（Strategic Synchronized Battle System），我们可以把它理解为回合制的加强版。"同步策略战斗系统"是Dwango基于传统万人线上游戏回合战斗系统之上，加入策略要素而研发的新型回合制系统。遇敌方式还是该小组一贯的踩地雷方式，切入战斗画面之后采取同步回合制，双方可以同时行动。举例来说，当玩家在地图上前进遇到敌人时，战斗场景会立刻切换到回合制的标准画面里。和《魔力宝贝》不同，切换的战斗画面中出现了高低起伏的地形，地图仍以方格区域表示，玩家只有30秒时间来决定自己的行动。在组队情况下，当所有玩家决定了行动之后，全部角色会一同开始进攻。这样一来，在战斗前队员商量好进攻步骤的话，就会取得事半功倍的效果，且大大节约了玩家在战斗时等待其他玩家的时间，令战斗节奏更加快速紧凑。



在《幸福花园Online》里，玩家可以从战士、格斗士、盗贼、守护魔导师、精灵魔导师、黑印魔导师6种职业中选择其一。这6种职业分为二大类，前3种以近身战斗为主；而后3种魔导师则就是我们通常意义上的法师职业，但各有偏重。当玩家的等级达到一定要求时，就可以就职了。这时的职业就是玩家的主职业，而在主职业外，玩家还可以再加练另外2种副职业，但副职的级别最多只能达到主职的一半。当然，为保证游戏的平衡性，每种职业可修炼的副职职业是固定的。如果想在众多玩家中出类拔萃，那么就必须把主、副职业的等级都提升得高高的。

如果说《石器时代》是日式网游在中国的第一款卡哇依作品，《魔力宝贝》则令日式网游的亮丽风格深入人心，而本作则是在前二作的基础上加入了更符合时尚玩家要求的因素。《幸福花园Online》中，制作者为玩家体贴地提供了4个方向以及3种摄影机距离的视角，而设计精巧的场景以及细腻逼真的人物造型，无论是远看还是近看都经得起考验。

日式网游里没有纸娃娃系统，恐怕我说了你也不信吧。本作的纸娃娃系统制作精良，角色身上共有12处可以让玩家按照自己的喜好来进行装饰，加上超过2000种的道具物品，相信一定可以满足各类玩家的不同需求。P

■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年年底 ■推荐度：★★★
■制作：韩国(株)CR-SPACE ■运营：上海盛大网络有限公司



武林外史

■北京 奥杰

提到《武林外史》，大家一定会首先想到古龙先生的武侠小说，至于游戏则可能还比较陌生。该游戏由韩国（株）CR-SPACE公司耗时2年开发制作。与其他大多数奇幻类游戏不同，它是一款武侠风格的网络游戏。无论是武功招数，还是兵刃拳脚，都极富中国传统武学特色；加上丰富的声望系统、宠物系统和帮派系统等，让玩家不知不觉地沉浸在多姿多彩的武侠世界中。



千招会不如数招精

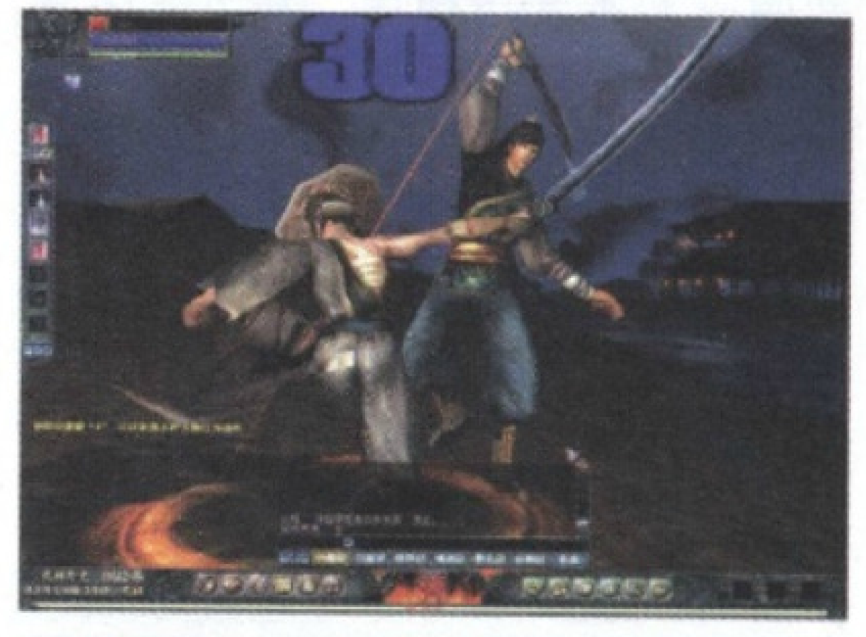
既然是武侠风格的网络游戏，自然少不了武功招数。《武林外史》为玩家提供了4个角色，分为12种职业，各自拥有独特的属性和武功。当玩家在功力达到12级后，便可以通过完成转职任务，拥有正式职业，进而研习武功。由于游戏中完美再现了中国武侠文化中颇为著名的数十种武功，并且不同门派的武功招式可以融合在一起成为创新的独特技能，因此，对于玩家来说不可能将所有武功全部融会贯通。尽管玩家可以通过学习多种不同的武功来成为武林高手，但是专精某一种武功能够让玩家更为轻松地傲视群雄。正如古语所讲“千招会不如数招精”，当年形意拳大家郭云深老先生半步崩拳打天下，又有谁不对其折腰叹服呢？况且，每个人的时间、精力有限，与其贪多嚼不烂，学无所成，不如脚踏实地专注于实用的武功，从而名扬武林，声震江湖。

此外，《武林外史》充分吸收了中国武学的精髓，部分武功还附带了点穴、中毒、吸收内力等特殊效果。其中，点穴让对方在一段时间内无法自由行动；中毒则是让对方在一段时间内持续减少生命并且忽略防御效果，直接对其造成最大伤害；而吸收内力就是在一段持续时间内，吸收对方的内力并转化给自己。在千钧一发之际，这些附带特殊效果的武功往往能让玩家转危为安，充分表现出中国武学的奥妙神奇和博大精深。

十八般兵刃样样精通

武侠世界中有了武功招数，自然也少不了武器兵刃。《武林外史》中的武器道具系统十分复杂，除了每个职业自身所拥有的3个系列的武器和12套不同的服饰之外，还有5种带有独特属性和视觉效果的套装以及其他特殊装备。在游戏中，武器道具不但可以直接从敌人身上掉落，还能藉由玩家的特殊技能打造而成；加上强大的武器升级系统，各种各样的神兵利器都将会诞生于玩家手中。同时，根据武器附加属性的不同，升级后的武器将被具有不同效果的光芒所环绕，让人钦羡不已。比如，手舞带有火龙般光芒的武器，身穿带有护身灵气的华丽套装，玩家尊贵的身份将凸显无疑，傲视于群雄之中。

如今，网络游戏的开发重点似乎正在从奇幻背景逐步向武侠背景转移。对于热衷于武侠文化的中国玩家来说，武侠背景的游戏应该更能引起大家的兴趣。相信《武林外史》这款武侠网络游戏，一定能够获得广大玩家的青睐。





■类型：动作冒险 ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft ■推荐度：★★★★☆
■系统配置要求：PIII/Athlon 1GHz以上、256MB内存、支持DirectX 9.0c的32兆3D显卡、500MB硬盘



波斯王子 武者之心 Demo之体验

■品游轩 苹果熟了


面对敌人，王子沉着应战。

2003年的最佳动作冒险游戏《波斯王子——时之砂》，至今依旧存在笔者的电脑中未被卸载。究其原因无它，盖因这游戏的出色设计让我恋恋不舍，每每闲暇之时都会再次进入其中，重温王子的冒险旅程。时隔不到一年，游戏的续作《波斯王子——武者之心》（以下简称《武者之心》）也将正式发售。当得知游戏放出Demo的消息后，虽然立即登录了几个国外游戏网站进行下载，但是由于下载人数过多，几个网站都拥挤不堪，下载速度也不尽人意。好不容易下载完毕，笔者便迫不及待地进入游戏。

Demo一开始是一段过场动画。王子和他的同伴驾驶着一艘大船在海上航行，黑漆漆的夜空下，暴雨倾盆，飓风仿佛就要来临，滔天的海浪掀抛着大船剧烈摇晃。距离上次的冒险已经过去了15年，现在王子的脸上“写”满了沧桑。你看他颧骨高突、眼窝深陷，但目光如炬，带有一种果敢坚韧的气质。王子没有被耳边呼啸的狂风所吓倒，他站在甲板上，望着远方，思绪带着他回到记忆中的神秘城堡内……突然，船帆倒了下来，一群海盗不知何时已经窜上船来，一场大战迫在眉睫……

Demo的第一阶段是一个教学关卡，玩家需要操纵王子熟悉基本的招式和简单的连续技。在这期间，故事场景就在大船的甲板上，将有海盗不断跳上甲板与王子较量。屏幕下方会出现不同的操控提示，按照提示将王子的招术使出来就行了。这里的场景范围不大，玩家要小心周围的熊熊大火，不要让王子靠近了，否则将会烧伤。在这一环节，你将感受到《武者之心》出色的动作系统。前作中爽快无比的打斗就让人啧啧称奇了，这次王子的打斗动作相对于过去足足多出几倍。新的设计让玩家使用C键可以拾取地上的武器，那么王子除了一手持着原本携带的弯刀外，还可以用另外一只手拿着拾取的武器。双手持械当然不仅是为了唬人，也大大丰富了连续技的种类，让王子的攻击性提高了几个档次。另外，随着第二武器的不同，你可以拣到弯刀、长剑、利斧、权杖以及刺锤等；那么弯刀＋长剑、弯刀＋利斧、弯刀＋刺锤等不同组合情况下，王子使出的招式会有很大变化。在官方网站上，有一幅由数十种招式演变的示意图，足以让玩家清楚地了解这一切。还要提醒玩家一个很有用的功能动作是：当你双手都持有武器时，再按C键便可将手中的第二武器远远地掷出去。当这些“飞刀”、“飞斧”飞出去稳稳地砸在敌人身上时，那种感觉真是爽快无比。

此外，除武器组合带来的变化之外，还有纯粹身体因素的动作进化。这里的进化除去组合按键的作用外，还与王子当时所处的环境有很大关系。游戏中，我们可以操控王子单手把住一根柱子，绕柱转圈，并猛然发力，身体腾空绕柱旋转；另外一只手持刀如同砍瓜切菜一般，将周围的敌


月圆之夜，杀敌之时。


在船舱里穿行。


海水灌进了船舱，给前行造成了一定的麻烦。


沿楼梯上去，会会海盗头目。


决斗中王子最关键的是要注意防御。

人杀得哭爹喊娘。王子可以双手撑地，身体旋转，双腿在半空中如同飞旋的车轮一般，将周围的敌人踢得四散分飞。又如，王子可以像前作中那样，面向敌人冲去，待敌人伸刀砍向自己时，腾空躲过并落在敌人身后，瞬间反手抓住敌人的头，借力将敌人反向抛出去。一些过去设计的动作强化了使用效果，比如：当王子在墙壁旁边时，冲向墙壁然后借反弹力杀向周围敌人的“借力冲杀”动作，这次如果使出的时机和周围环境配合得恰到好处的话，可以如同出膛炮弹一样迅猛，杀伤力更大。单单就Demo而言，游戏的动作设计是非常成功的。招式繁多的动作继承了前作中爽快利落的优点，加上非常体贴的电脑辅助，在游戏中你完全不必担心打不到周围各个方位的敌人和难以使出高超的连续技。

游戏Demo的第一阶段，玩家必须依次演练字幕提示的动作，否则将不能让剧情进行到下一阶段。当王子在船舱和甲板之间上下穿梭数次后，将会在船头遇见本节的Boss——一个杀气腾腾的女人！这个手持双刀的女金刚可不是好对付的，王子只有在对手连续砍杀时，按住鼠标右键进行有效的防御，待她歇气时，再伺机进攻方能得手。在双方交手过程中，还会出现一段势均力敌的拼刀角力场面，不免会使人联想到著名格斗游戏《侍魂》的场景。由于这是一段短暂的Demo，双方在对峙时还有交谈过程，所以尚不清楚这段场面是属于交待故事情节的设计，还是真正引入了街机格斗游戏的力拼设计。

之后的剧情设计是以让女人将王子打晕告一段落。接下来的画面如同进入时光隧道一般，转眼间王子出现在某处城堡内部。此时就进入了Demo的第二部分。这里除了描述游戏的系统外，还介绍了场景的机关设计。在上一节，玩家已可很清楚地看到王子生命值等属性的表示和前作完全不同，在画面左上角的一个圆形图示代替了以前的设计。在这个圆形图示的外圈，是王子的生命值，王子依旧得依靠在游戏过程中喝水来补充生命值。然后在圆形图示里面可以看见一圈6个小圆球，它是代表可以使用“时光倒流”功能的次数。当小球呈金黄色时即表示有效，使用1次“时光倒流”功能将耗费1个小球。今次的“时光倒流”的倒计时显示，用圆形图示中央的一个凸向上方的月牙形来表示，触发使用“时光倒流”功能依旧是按R键。圆形图示中心是一个在游戏中多次出现的图腾，目前尚不知道它的作用。Demo自始至终没有出现前作中僵化敌人的能力表现，而且似乎也没有了时之匕首的设计。打倒敌人多半有“时之砂”可以收集，但是究竟哪些敌人身上才有“时之砂”还不是很清楚。

第二部分的重点在于城堡内沿途机关的设计，不过对于玩过前作的玩家而言，这些都算不上新鲜，也不是太难。首先，王子要跳到对面的梯子上，滑下去干掉守候在下面的3个小鬼。然后就是一段设置了尖刺的地板和几根不停来回滚动的刺柱的场景，看准时机，利用跳跃和飞檐走壁技巧，通过此处。沿路会遇到三三两两的敌人，多半对你构不成太大威胁，最后经过一段墙壁之间的“Z”字连续跳跃进入大厅后，在其中央获得一把够炫的宝刀，就将迎来这关Boss的挑战了。这个Boss身形巨大，攻击力惊人，不过比较笨拙。战胜它的诀窍在于始终在它的两脚周围活动，前期是砍劈它的足部，后期则待它背对王子歇气时，跳上它的背部，一手抓住其后颈，一手不断攻击其头部。这时候的巨人显得毫无办法，只能任由你在太岁头上动土，最后就会一命呜呼。在这个环节Demo出现了让人不悦的Bug：笔者在大厅中四处奔跑躲避巨人攻击时，出现了巨人走进大厅周边的墙角，卡死在其中不能出来的情况。其实在遇到此Boss之前，笔者遇到的3个敌人，也出现了集体往某个墙角猛跑而不理会王子的Bug。希望这样低级的失误仅出现在Demo中，而不会在正式版本中露面。

仅仅不到30分钟，就可以玩完这个足足有400多MB的Demo，感觉真是热血上涌、意犹未尽。想到年底前上市的正式版，心头颇有些急不可待的味道。罢，罢，罢！还是回头将Demo再通关几次，演练好王子的功夫，枕戈待旦，迎接未来的激战吧！P


势均力敌，火花四溅。


爬梯子是很简单的基本技能。


对付几个小喽罗当热身。

上市游戏热报

■晶合实验室 fly

本期介绍的游戏中，冒险解谜和模拟经营类的比较多，但都难觅精品，其间也夹杂着一些另类且难登大雅之堂的小品级作品。《迷途探险》（Pitfall The Lost Expedition）是款不错的动作冒险游戏，值得推荐，好好玩一玩的话应该能打发几天的美好时光。另外，《荣誉骑士》（Knights of Honor）也还不错，属于难于精通的那一类。至于是否易于上手，就要看各位玩家的水平了。

古卡——詹垂斯的神秘
Gooka The Mystery Of Janatris

类型：冒险解谜
制作：Centauri Production
发行：Cenega
上市日期：2004年10月9日
推荐度：70



简评：要是有那么一天，你意气风发地从长途旅行中返回故乡，却发现自己的家园被付之一炬；你的娇妻身患重病即将撒手人寰，你的爱子遭受绑架下落不明，不知你将会以怎样的心情面对家破人亡的惨剧。若是施瓦辛格，那你肯定是一名退伍军官，拿起火箭筒寻找仇人并将其轰杀成渣，最后还要撂下狠话“I'll be back!”；若是大卫·杜楚尼，那你肯定是FBI特工，怀疑是UFO绑架且政府从中作梗，于是大叫着“The truth is out there”踏上前往火星之路。不过这都是电影。游戏还是游戏，你还是你，既要有脑子能解谜，又要有肌肉能战斗……只是这游戏的视角控制实在叫小编不能接受。

荣誉骑士
Knights of Honor

类型：即时战略
制作：Black Sea Studios
发行：EA
上市日期：2004年10月9日
推荐度：80



简评：即时战略成分似乎只占了游戏的一半左右，你的大部分时间都将消耗在城市建设中。这点倒和《全面战争》系列颇有相似之处，或者进一步说，就是一个即时版的《英雄无敌》。资源采集是全自动的，不用玩家操心；城堡建造、探索巡路是即时的，战斗同样也是即时的，然后造出用以生产的建筑坐等收钱壮大势力。造出战争建筑生产相应兵种和战争机器，造出政治建筑增加你的民忠；最后，骑士，也可以是国王或王储御驾亲征——带着你的小兵去征服欧洲、西亚、北非那些不识抬举的国王和酋长们。打不过也不要紧，只要你的King和Queen争气，生下个女儿，也可以嫁人搞搞政治联姻。不过这游戏的速度可不易掌握，慢起来叫你发疯，随便造一个建筑都要几分钟；快起来又让你抓狂，同样几分钟，不知道隔着几个国家的敌人便可带着军队杀到你城下，连想生个女儿求和也来不及。

绝地悍将（中文版）
Space Hack

类型：角色扮演
制作：Rebelmind
发行：Rebelmind
上市日期：2004年10月11日
推荐度：80



简评：一个未来版的“暗黑”式ARPG，各种系统都学足了“暗黑”，只是没有多种职业和多人联机模式，有点可惜。搞笑的是弹弓这种武器，而且看起来威力还挺可怕。要是说中世纪是个剑与魔法并存的时代，那么这个游戏设定的2005年便是弹弓、狼牙棒与电磁枪、冷冻枪并存的年代。游戏整体看起来挺华丽，玩起来也很流畅，砍杀或击毙和“暗黑”里一样稀奇古怪的生物，只是这“野外”的怪物经验有些低，杀了半天也升不了一级，挺让人郁闷。更让人郁闷的是，一些初始装备居然不直接放在身上，而是扔在地上，害得我赤手空拳在外边对小怪乱捶一通，没杀一两个就要回城补血，幸好是免费的。

野外运动大亨
Outdoor Life Sportsmans Challenge

类型：模拟经营
制作：Cat Daddy Games
发行：Global Star
上市日期：2004年10月9日
推荐度：60



简评：野外运动我以为是长跑、游泳、武装越野什么的，没想到是打猎。游戏的画面颇让人没有玩的欲望，而且我也猜不透猎人们站在山谷里，拿着根鱼杆模样的棍子在干什么。本作只能算是个小品级游戏，实在发闲或只对模拟经营类有兴趣的玩家可以拿来耍耍。

迷途探险
Pitfall: The Lost Expedition

类型：动作冒险
制作：Beenox
发行：Aspyr
上市日期：2004年10月21日
推荐度：90



简评：一款非常棒的动作冒险游戏，可以说是Q版的《波斯王子》。动作花样繁多，场景缤纷灿烂，当然对操作的要求也高一些。游戏采用的叙事手法也非常特别，一开篇就是Boss战，但主人公却又不会被打死，明显这是个让玩家熟悉操作和战斗的试炼场。你尽可以从普通的跑跳一直练到复杂的组合技，一旦你把Boss打死，剧情马上退回到24小时前，将故事的来龙去脉娓娓道来，这也算是相当独特的设计。游戏画面表现一般，远未达到目前3D游戏的一般水平，但配合上Q版的形象和有趣的动作，倒也将游戏轻松、幽默、惬意的特点体现了出来。顺便说一句，本游戏不能在Win2003的操作系统上运行。

南茜朱尔——黑沼泽庄园的诅咒之谜
Nancy Drew：Curse Of The Blackmoor Manor

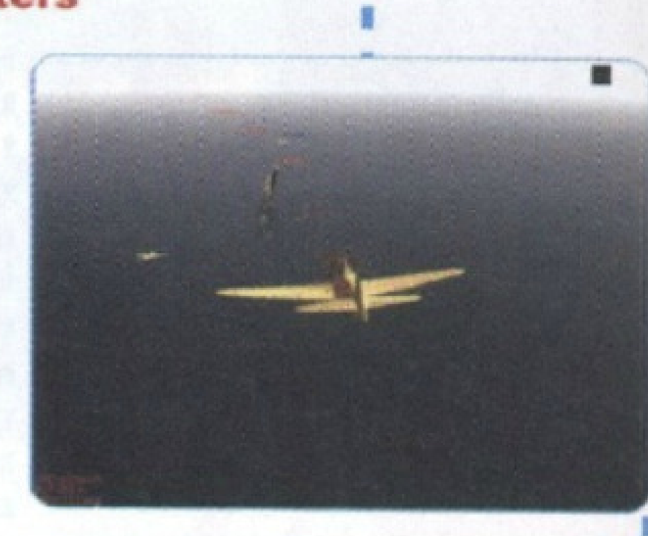
类型：冒险解谜
制作：Atari
发行：Atari
上市日期：2004年10月12日
推荐度：75



简评：据说南茜朱尔是个无敌侦探，受人之托跑到一个庄园里破案。这种考验耐心与细心的解谜游戏实在不是我的长项，且这英文版更是需要英文强者才能理解其精髓。幸亏游戏不考你的听力水平，翻翻字典开个词霸也能玩下来。不过这种游戏说简单也简单，胡乱转动鼠标，等着指针一变，就表示有情节可以触发了。然后做好情报收集工作，猜透一些莫名其妙的提示和言语，再按你的理解去做该做的事情，最后等着真相大白——这种游戏没有玩第二遍的欲望。不过看看这游戏的名字——“黑沼泽庄园的诅咒”，足够喜欢解谜游戏的玩家们好好钻研一番了。

太平洋战机
Pacific Fighters

类型：飞行模拟
制作：Oleg Maddox
发行：Ubisoft
上市日期：2004年10月12日
推荐度：80



简评：这款游戏是由制作IL-2的Oleg Maddox开发的，控制界面和操作大同小异。小编对飞行模拟游戏不太感冒，因为曾经有过鼓捣了半小时飞机没反应的事情，这种情况同样发生在《太平洋战机》上，琢磨了半天终于将战斗机飞离航母。不过令人高兴的是，本游戏的画面表现终于有了长足进步，飞机、战舰、天空、海水，都很细致。但令人沮丧的是，游戏在地面贴图上存在问题，高空2000米和低空20米地面景物的大小没有什么变化，很容易让人产生错误判断因而坠机——你需要时刻盯着高度表。

综合学校大亨
National Lampoon University Tycoon

类型：模拟经营
制作：Activision Value
发行：Activision Value
上市日期：2004年10月15日
推荐度：70



简评：又是一个模拟经营游戏。这次你要当校长，努力增加学校的知名度和总资产。知名度倒还好说，这总资产……游戏里可以造不同类型的宿舍，以招揽各类学生，书呆子型、运动型、非主流型等，建筑的数量和比例直接关系着学校的整体风格。小编看着画面中无数美女被运动型肌肉男搂着觉得难受，便办了一个纯女子学院，天天看她们穿着各式服装在校园中扭来扭去，时而劲歌热舞，时而嬉笑怒骂，感觉了一把“世界只剩下我一个是男人”……游戏画面卡通化过了头，人和物体都是方方正正有棱有角。突然看见天上飞过一只方形的鸟，还真有点接受不了，颇有点PS2上《块魂》画面的感觉。

野火
Wildfire

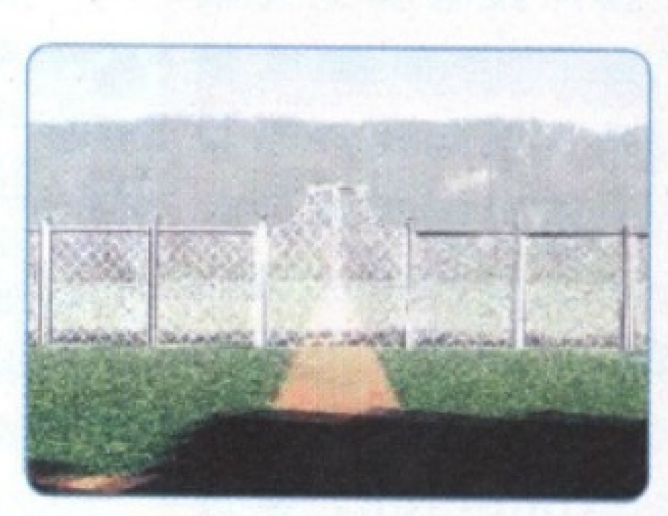
类型：模拟经营
制作：Cat Daddy Games
发行：Global Star
上市日期：2004年10月13日
推荐度：60



简评：和《野外运动大亨》一样，一个制作小组，一个引擎，几乎一样的操作界面，让你在进入游戏后简直怀疑是不是山那边还有群猎人在打猎。游戏做得挺像即时战略，点建筑造消防员，圈住消防员让他们去灭火。只不过放在这里着实有些滑稽，估计后期还能指挥装甲车、直升机什么的参加作战。

生命流
Lifestream

类型：解谜冒险
制作：Unamatrix
发行：Unamatrix
上市日期：2004年10月24日
推荐度：10



简评：这个游戏，怎么说呢，小编一玩着实被唬住了，天下竟然还有这样的游戏，实在像一个Flash+MPG合成的解谜冒险游戏。相信大家在网上都玩过类似于《开门出屋》这种小Flash游戏，而这个游戏是在动的时候播放320×240的视频，静的时候就是一张图片。这种游戏放在10年前绝对是个强者，可现在，恐怕只剩下解谜成分可以让你嗤之以鼻了……画面粗糙，情节简单，甚至还不如前一阵子推出的那个打企鹅光盘版更有趣味。

突袭2——资源战
Sudden Strike Resource War

类型：即时战略
制作：Fireglow
发行：CDV
上市日期：2004年10月19日
推荐度：80



简评：从名字就可以看出，资源将成为本游戏的重中之重，资源的抢夺、占领、修复都将是玩家所要努力争取的。个人感觉好像游戏节奏突然加快，但这并不意味着战斗可以快速结束，反而会使一场战役的时间拉长，这样可能会对操作的要求更高一些。本人此前以纯即时战略的思想来指挥战争，但损失惨重；学乖后又以战棋游戏的思路谨小慎微、步步为营，但再次遇到快节奏的战斗、慢节奏的战役，却也累得要死。虽然盟友终于能进入地图帮你一战，虽然可象征性地生产一些单位，但游戏加入机械单位无汽油便无法动弹的概念，却又会让你郁闷一会。P

精品 总评 8.2

优点	全新的图像效果和模型，逼真的地图场景。
缺点	对配置要求非常高，甚至要求有定位精准的耳机和鼠标。各项数值的大幅度修改，不仅熟练玩家要重新适应，初学者也难以上手。
制作	Valve Software
发行	VU Gmaes
载体	DVD×1
类型	第一人称视角射击
语言	英文
环境	Win98/2000/XP

文化包容性：8.0
上手精通：8.5
画面：9.0
音效：7.0
创新：7.0
竞技性：8.5



起源还是作俑——CS:Source正式发布

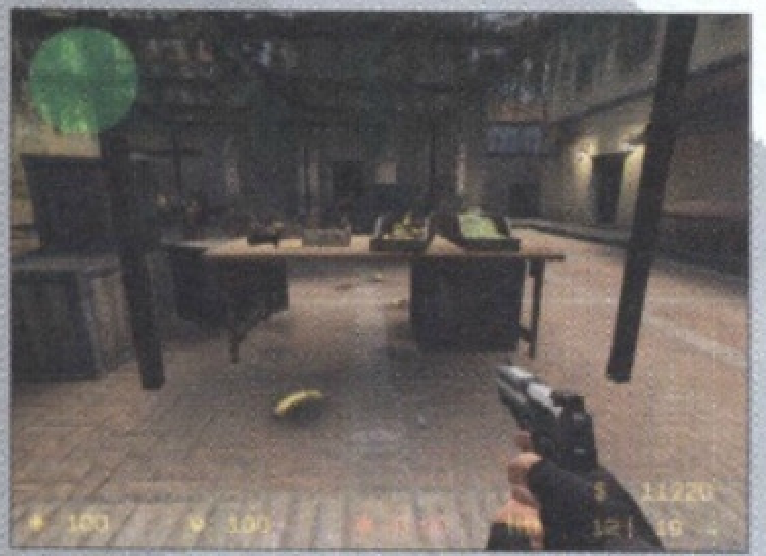
■晶合实验室 Sir William



北京时间2004年10月7日早晨6点，VALVE在其官方网站发布了Half-Life2零售的消息，而为广大玩家瞩目的《反恐精英——起源》（以下简称CS:Source）得以同时发布。该消息称，基于Half-Life2引擎开发的产品将依据所含游戏内容和数量的不同，分金、银、铜3个包装版本进行零售。

官方信息发布之后两小时，Steam平台随即更新，并开放网上付款流程。同时VALVE声称CS:Source的Beta公测已经结束，正式版将在当地时间早上11时，北京时间10月8号凌晨3时左右发布。然而VALVE并未根据不同地区的玩家制订不同的网上零售价格，这意味着玩家要想尝鲜体验新游戏，就一定要在Steam的线上系统支付等值金额购买游戏。网上统一发售价无形中对你我这样的玩家来说感到囊中羞涩。

10月8日中午，在笔者的机器上，CS:Source已完成最后的更新，得以顺利释放，迎来了Counter-Strike系列游戏的新纪元——《反恐精英——起源》（CS:Source）正式版。


那就是市场上的香蕉。


好棒的电脑！


这是沙漠的战场。

登录Steam后系统自动进行了短暂的更新文件下载，在Play Games列表中可看到即将发布的游戏和已释放的CS:Source。原先游戏标题上的Beta字样已经取消。进入游戏后界面和测试版没有太大差别。测试版中的“Report Bug”选项得以保留，而另一选项“Vedio Stress Test”看来是VALVE为方便各大评测机构和民间组织测试新平台性能所保留的。对于玩家而言，在完整版本中仍然出现“Report Bug”尽管可以接受，但还是令人费解。如果整体上的致命Bug都已经消除，只剩下细节的修补和完善，那为什么要留下这个选项呢？


新版人质。


老版人质。

在自建服务器的地图选择菜单中，可选地图非常少，传统比赛地图de_inferno被取消了，并且缺少de_nuke和de_train。进入游戏后，在T

和CT的选择上还是和Beta版一样，Model只有一个（即使战死后采用第三方视角观看也是如此），玩家没有自行选择的余地。另外，自建游戏时也遇到一些问题，例如“de”类地图，选择CT时，因为是单人模式，T方没有人，每局时间完结后，CT不会因为T没有埋设C4而直接获胜。T模式下也如此，不埋设C4的情况下，当局时间完结后不会宣布T落败，而出现时间卡死现象。


致命的Bug。

新版office。

很著名的几幅地图有了明显改变。cs_italy采用全暗的阴冷色调，仿佛行动在凌晨展开（可那个时段怎会有帕瓦罗蒂的歌声）。直达T出生点的二楼通道变得明亮，里面的家具都可打碎。酒窖里的灯光很昏黄，市场上人见人爱的小鸡没有了，摊面上摆放的水果却做得非常精致，特别是香蕉。囚禁人质的房间变得大了，从人质的着装上看，很像亚洲人！


老版office。

cs_office的雪地环境变得更细腻。窗玻璃被打碎的效果足以乱真，室内的阴影投射很逼真，但角度就不敢恭维了。显眼的是台灯前的电脑，外壳采用了DELL的机箱，里面配件齐全，显卡搞不好就是RADEON 9800或X800，还能看出双通道的内存插槽、创新的Audigy 2声卡，主板南桥芯片上的特有标志居然是VIA而不是大名鼎鼎的Intel……


新版cbble。

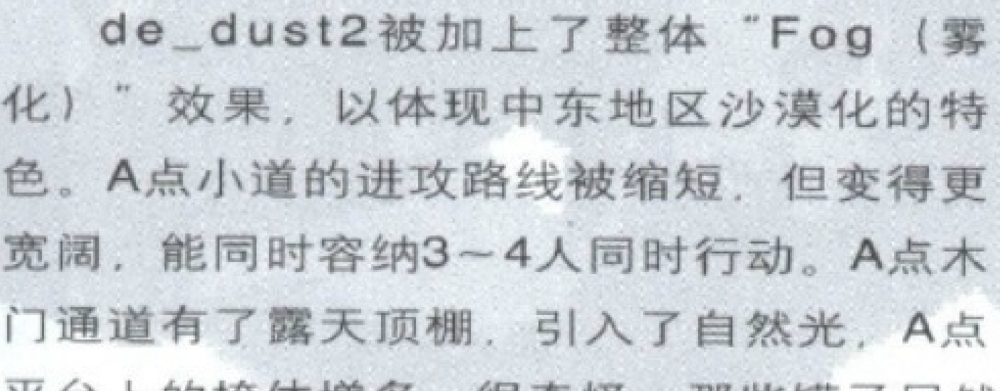
de_aztec的整体明暗度继1.6之后再次降低，在水面细节上应用了Half-Life2引擎的Shader，地图底层的积水不再清澈，地形也失去了往日的平坦，有了高低起伏，吊桥下方能看出水位的高低。恢弘的神庙使地图远景不再呆板。两个桥头堡内的掩体也不再是石料，而是使穿射伤害增大的木箱子。地图上有一处地方仍然有很明显的Bug，会直接导致玩家行动上（进退）完全卡死。CT通向B点的通道口，木门间的空隙更加开阔，但水下的能见度也更暗。无论是从吊桥上跳下，还是从B点的天井跳下，都有可能因为踩踏到实地而造成HP的减少。


老版cbble。

de_cbble的整体明暗度也有下降，和Condition-Zero版本相比没有太大变化，但游戏过程中获得的FPS反倒是所有地图中最高的。


新版aztec。


老版aztec。



de_dust2被加上了整体“Fog（雾化）”效果，以体现中东地区沙漠化的特色。A点小道的进攻路线被缩短，但变得更宽阔，能同时容纳3～4人同时行动。A点木门通道有了露天顶棚，引入了自然光，A点平台上的掩体增多，很奇怪，那些罐子居然打不破。

强大的Half-Life2引擎让CS:Source仿佛从鸡窝里飞出的金凤凰——包括地图细节、光影效果、模型动作和场景环境在内，比起以前所有作品绝对是脱胎换骨的变化。遗憾的是，在本刊试炼场中曾经刊登《让我们重新经历战斗——〈反恐精英——起源〉Beta版体验》一文中，笔者提到过的各种技术性设置并没有丝毫的改变，且在新地图中还有更多的变化（关于CS:Source的入门和进阶教程，本刊陆续会有专门的文章进行详细讲解），一个以往各版本中游刃有余的CS好手不得不从最基本的基础技术开始全新的适应，让人觉得很不可思议——此时笔者想到了Source这个单词，其本意是“起源”，但光靠一些设定上的修改就把苦练了几年的CS好手从根本上全盘否定，回到原点，与其说是起源，倒不如说“作俑”更恰当些。也就是说，CS:Source仍然只针对广大的FPS玩家，首先立足于一款游戏，而非立刻定位于主流竞技类比赛项目。至于能否被提上比赛日程，还要看竞技类玩家对它的接受程度而定。P

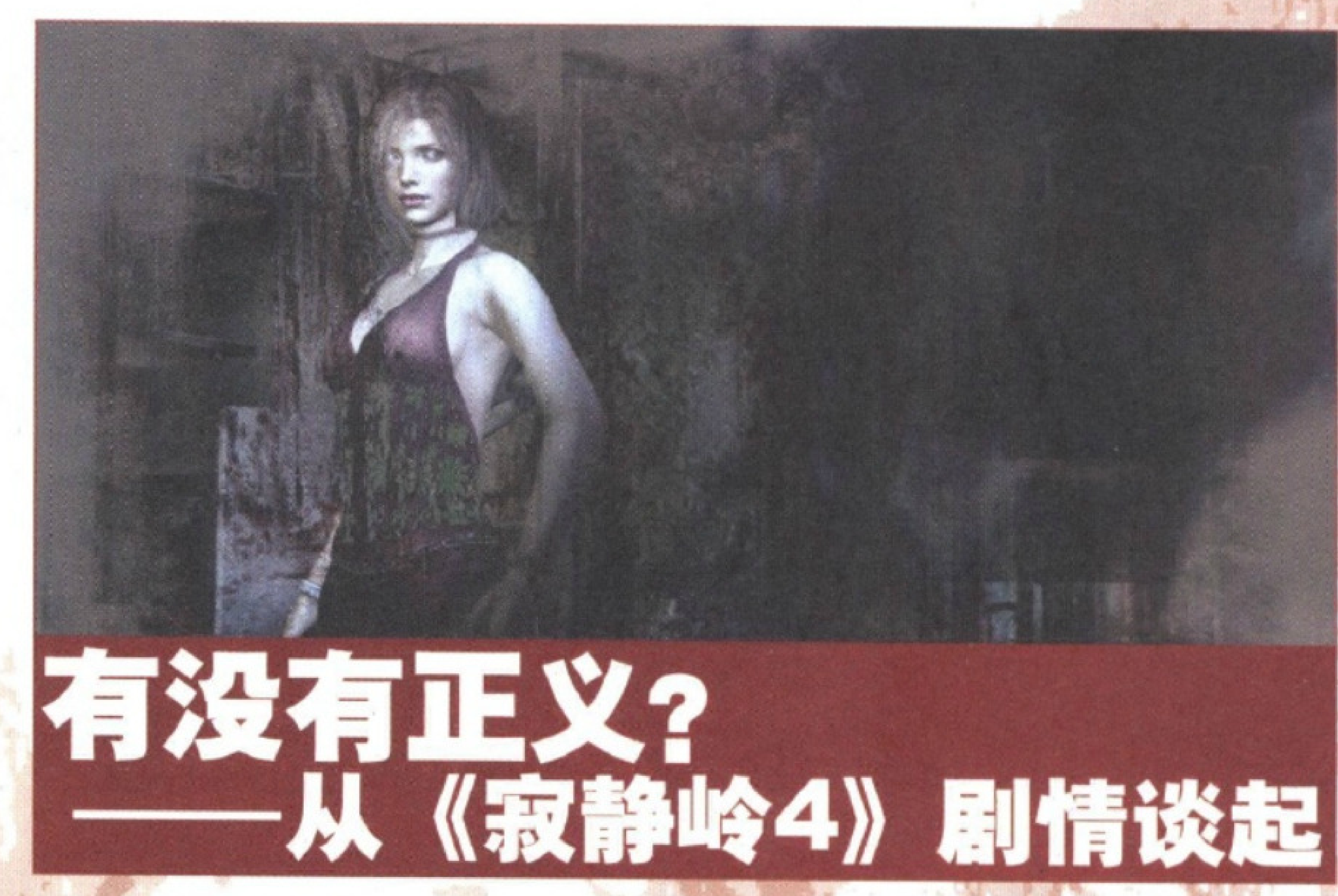
精品 总评 8.0

仍然走人文路线的剧情，精致的图像再现了“寂静岭”的魅力。

场景缩水，也许是因为游戏的世界观已经接近完善，所以在创新程度上有所缺乏。

制作	KONAMI
发行	KONAMI
载体	DVD×1
类型	冒险
语言	英文
环境	Win98/2000/XP





有没有正义？——从《寂静岭4》剧情谈起

■本刊游戏评论组 8神经

很少有游戏能让你在玩时体会不到任何愉悦，但在打完之后却能念念不忘，并热衷于对此游戏每一个细节的回味和发掘。《寂静岭》系列就是如此。不久前推出的系列最新作《寂静岭4》保持着这一特点，对绝大部分人来说它仍然像文艺小说一样晦涩难读，但对Fans来说它又具有无可比拟的吸引力。在电影界有一个名词叫做Cult（一群崇拜者，进行赞美、祭礼之意）电影，它指那些并不是超级大片，却始终拥有一群死心塌地拥护者的电影（例如《洛基恐怖秀》或者昆汀·塔伦蒂诺一些早期作品之类）。如果套用的话，我们也可将《寂静岭4》称作Cult游戏。注意，绝不是游戏中的恐怖元素成就了它的这一品质，如果你是《寂静岭4》的Fans之一，你应该很容易明白这其中的道理；如果你还没有体验过它而又想要去了解，那么现在正是时候，相对而言，与前几作的剧情没有直接联系的4代为你提供了跨入寂静岭的最佳契机。




从造型上看，这个怪物是本作中最出彩的。



从墙上钻出怪物的想法比较有趣，尤其是在自己的家中。


这个场景是游戏中难得能让人得到放松的。

在《寂静岭4》推出之前，制作小组曾宣称要让玩家在这款游戏中“找回熟悉的感觉”，实际上在3代时笔者就有过这样的感觉了。在经历了2代的奇峰突起之后，3代的剧情突然又回归原点，开始接着讲1代似了未了的故事。但总的来看，2、3代都还是在补充、完善“寂静岭”的世界观，在这个过程中，留下了不少可供Fans津津乐道的东西。那么4代这个“熟悉的感觉”会是什么呢？我们从游戏最具有“核心魅力”的剧情上来谈起。先来说说主角亨利，从他的身世背景来看与达利亚、克劳蒂亚这样的“大魔头”没有任何关系，只是他住在与寂静岭邻近的艾士菲市而已，这一点跟1、3代的两位主角不一样。亨利不知道被谁困在了南艾士菲公寓的“302室”，他无法与外界取得任何联系（最近的韩国电影《老男孩》中也有一个相似的“案例”，看来这已成了一种新的流行犯罪手段……），幸好几天后他在厕所里发现了一个神秘的大洞，只好通过这个大洞爬出去寻找答案，但没想到的是，他每次爬出去都会进入不同的噩梦中，而在这些噩梦中他先后目睹4个人死去，最后他与侥幸活下来的第5个受害人艾琳，也是自己的邻居一起寻找答案。经过一番折腾，发现是一个叫做沃特·苏利文的狂人策划了这一切。这个沃特·苏利文生下来就被父母遗弃在“302室”，被送到寂静岭孤儿院收养（实际上是进了儿童监狱）的他又不幸遇上了达利亚领导的邪教组织，这个教会向他灌输：“302室”就是他的母亲，要想唤醒这个母亲，并洗涤这个罪恶的世界，必须举行杀死21个人献祭的“21圣徒”仪式。可怜小沃特，从小就在不健全的环境中生长，最终也变成了一个不健全的人，缺乏母爱的他长大后还真的开始执行这个计划，而在30年后住进“302室”的房客亨利不幸

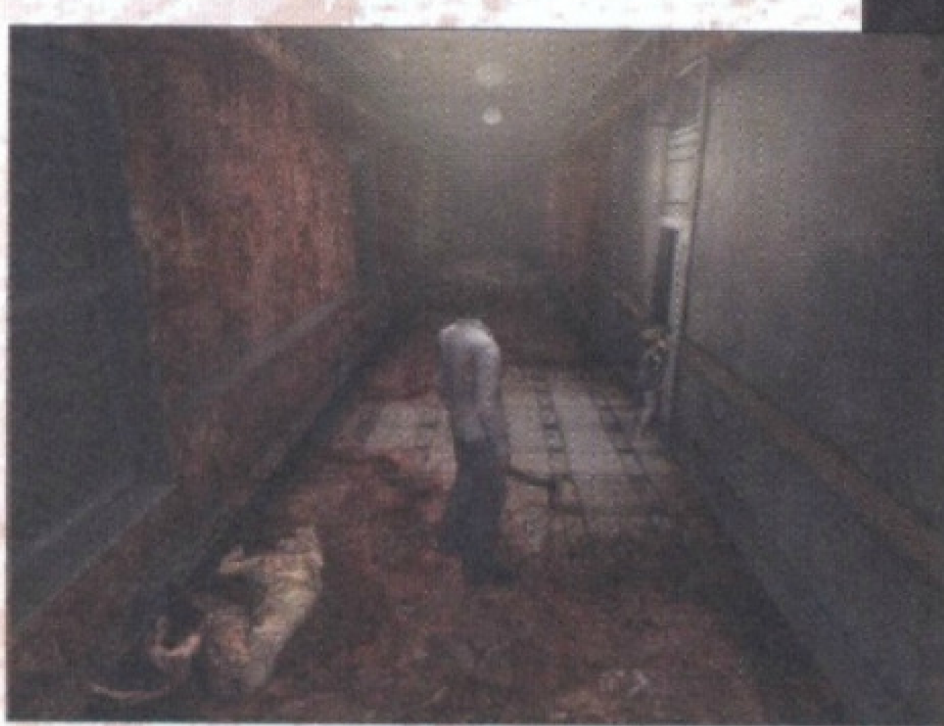
成了名单上21个人中的最后一个。从剧情上看起来，玩家似乎是在操作亨利完成一次对自己的拯救，和同样无辜成为献祭品的艾琳MM一起挫败狂人的邪恶计划……且慢！这个简直有点“英雄救美”风格的故事不像是我们熟悉的“寂静岭”嘛！也许不会那么简单，让我们继续看下去。

游戏中死去的4个配角实际上都跟沃特有过关系。比如曾在沃特小时候虐待过他的狱管安德鲁和警察理查德，他们都被选成了献祭品。而艾琳是唯一一个曾经对沃特亲切的人，于是沃特将她选作21个祭品中的倒数第二人，以“重生母亲”的名义献祭，只是在要杀死艾琳最后关头，沃特体内分离出的还具有童真的一面阻止了他自己的行动。那么，作为祭品中的最后一人，也是主角亨利没理由只是因为正好住在302室就担当起最后一个祭品的“重任”啊！与其是那样，还不如将艾琳设定为主角更来得震撼。真相是什么？有玩家提出了自己的设想——男主角亨利正是当初遗弃沃特的人，也就是他的亲生父亲！而游戏的过程，也正是一次真正的“寻找原罪”的过程，虽然亨利看起来一脸什么都不知道的无辜像，但当他最后拿到破关的重要道具，也就是沃特出生脐带时的夸张反应出卖了他，他脑子里闪过的画面看起来正是他埋藏在内心中的记忆，也正是当年抛弃小沃特时的画面！相似的故事我们已在2代时的詹姆斯身上领教过了，这两个男人都因为无法欺骗自己的负罪感而被寂静岭所选中。但为什么玩家再怎么怀疑都不能肯定这一点？因为KONAMI并没有在游戏中捅破这一层窗户纸，尽管他们在许多场景中作出了明显的暗示，比如在最后飘荡在游戏中的“爸爸，你在哪里”的童声，以及亨利必须面对的童年沃特脑海中的6个关于父亲的记忆片断等。如果是这样的话，游戏的任何一个结局都未必说得上“完美”，无论是沃特怀着对母爱的渴望死去，看起来还是什么都没有觉醒的亨利和艾琳逃出升天，或者沃特完成了仪式却不可能找到母爱，亨利和真正无辜的艾琳一起死去，这都让人感到郁闷。KONAMI之所以没有挑明这一切，一来可能是为了避免被玩家指责为不思进取，继续沿用2代的创意，二来也更加符合“在每个人眼中都有自己的寂静岭”的系列特征（不过，也可以认为他们是在和稀泥，摸棱两可的剧情让游戏不那么“犀利”了，什么都让玩家自己去猜想也不完全是好事）。当然，在游戏中亨利看起来比沃特还要年轻，这个事实并不符合上面的设想，尽管狂热的玩家还可以通过剧情中的另一些途径来佐证，但是也都无法完全肯定自己的猜想。不过，想想看，《寂静岭4》只有一个，但在不同人眼中它却可能是不同的样子，你甚至大可本着“勇者斗恶龙”的心态一冲到底，将游戏中的魑魅魍魉杀个落花流水。当然，你是不是绝对地执行了正义这并没多大关系，因为它只不过是游戏而已。话说回来，谁的正义又是完全绝对的呢？

再说一点其他方面。游戏画面更加出色了，当笔者每次在家透过窗户看到外面的景致时，几乎都会感叹一番。但也必须看到，这一代在场景制作上大幅缩水，即便加上自己的家里，游戏中也总共不过6个大的场景而已，这对于一款冒险游戏来说真的少了点。当然，制作人用了一些高超的手段——例如玩家必须经常利用时空洞来进行噩梦场景和自己家之间的穿梭，这样无意中就会忽视场景缩水的问题。不过，还是衷心期待制作小组能在下一代中改善这一点，尽管《寂静岭》系列具有文学作品的人文气质，但它首先还是作为一款游戏存在的。



用脚踩这种巨型水蛭时真的很有快感！



游戏中多次能看到敲门的小沃特·苏利文，让人印象深刻。



当大门打开的那一霎那，有自由的感觉了吗？

此外，在完成游戏之后，只有地铁站“辛茜娅·贞子”出场的那一幕和猛然看到医院二楼那个“巨大的东西”时让我心惊肉跳了一下，总的来说感觉这一次的恐怖感已弱了很多，不过这也可能是“审丑疲劳”造成的（笑）。虽然笔者在玩游戏的同期观看日本恐怖片《咒怨2》时多次笑场：“这跟《寂静岭》比就是小儿科嘛！”但这次寂静岭终于也让我感到不那么恐怖了（至少一个人时敢玩下去了，哈！），毕竟当你完全被恐怖感迷惑时，当你只顾着恶狠狠地向脚下的怪物踩下去时，就可能忽略掉这款游戏真正要表达的东西。

在这个系列的Fans看来，《寂静岭4》还算是保持了不错的水准，也许它并没有超越前面3代，尤其是2代，我们可猜测制作人所说的“熟悉感”正是针对2代而言，但即便抛开游戏中的世界观创新程度来说，在许多细节的设定上4代还是赶不上2代，但这也足够成为Fans心甘情愿期待下一作的动力了。回顾整个游戏，笔者必须指出——其实，我们都把游戏称作“第九艺术”，但仅仅供人娱乐是很难达到“艺术”高度的，艺术向来具有震撼人内心的力量。尽管《寂静岭》系列从“娱乐性”上来看并不是那么好玩，但在上面这一点的表现上，我当不吝于向它伸出大拇指！因此，在经历了相比稍显平淡的4代之后，我们有理由更加期待早日看到下一代的作品的消息。P

罗马——全面战争

罗马非一日建成。如果你梦想亲身体验这句名言的魅力，那么就别错过《罗马——全面战争》（Rome: Total War）这部3CD的史诗巨作！它将你引回到2200多年前动荡的地中海，建立庞大帝国，完成恺撒式千秋功业的机遇就展现在眼前。它在战略层次上借鉴了《文明》式的回合制，在战斗方面则完全是即时战略类型，二者相互融合、相得益彰。游戏做得非常大气，当属近年来难得的精品！游戏中策略选择之复杂、个人偏好之多样使得本文的定位只能局限于介绍基本内容和技巧，尽可能成为诸位挑战高级难度的一个基础。

■湖南 游侠/天奕（本刊特约作者）

新手篇

对新手而言，应按惯例先进序幕，熟悉一番游戏的基本操作，讲解员会对内政、军事及战斗、外交、经济、家族各方面作一个简单的说明。帝国战役从公元前270年起，直到你控制地中海周遭50个行省为止（控制住罗马城是条件之一）。初始时地中海的政治态势类似于中国的春秋战国，诸侯割据，相互混战。能否在这种复杂形势中生存下来并脱颖而出，成为地中海的霸主，就是玩家要面对的挑战。

玩家首先要选择领导哪股力量。最初只可从罗马的三大家族中选择，此时罗马还只是一个中等国家，领土局限于意大利半岛上，由Julli、Scipii、Brutii三大家族加上元老院构成。三大家族的共同点在于拥有齐全且强大的各类兵种和中前期相互结盟的优势——扩张时不用担心后院起火。不同之处在于，Julli位处意大利半岛北部，与之接壤的高卢根本不是罗马军队的对手，因此能较快地往北扩张。其神庙能提高人民的愉快度，有助于安定团结。Brutii的发展方向是往东，希腊和马其顿是两个主要障碍，重点是要打破他们战斗力很强的方阵步兵。Brutii的神庙能使每支新训练出的部队自动拥有一级战斗经验。Scipii所面临的挑战不仅来自地中海南岸拥有汉尼拔这等名将的宿敌迦太基，而且还有来自本土不时发生的火山喷发。其神庙能提高武器属性。

通关一次后，就可选择地中海沿岸的其它势力了。埃及有较强的长矛兵、步弓兵、战车兵，而且经济富裕；塞琉古有方阵步兵、骑兵和象兵，中前期的对手是埃及和帕提亚；迦太基的强项在其骑兵和象兵，对海军依赖较多；帕提亚的骑兵强但步兵弱，其最好的兵种是骑弓兵和装甲战船；高卢拥有较强的近战步兵，但骑兵较弱，而且四周强敌环绕，较难扩张；本都有轻步兵、重骑兵、方阵步兵和战车兵；德国斧头兵强，骑兵弱，其领土多为森林所覆盖，便于打伏击；希腊强项在于重装方阵步兵和弓兵，骑兵较弱，斯巴达兵是游戏中最强的兵种之一，希腊面临罗马Brutii家族和帕提亚的双重威胁；不列颠地处偏远的西北，属蛮荒之地，有较强的步兵和战车兵，在野蛮人部落中是最有发展潜力的一个。除了以上这些可选作历



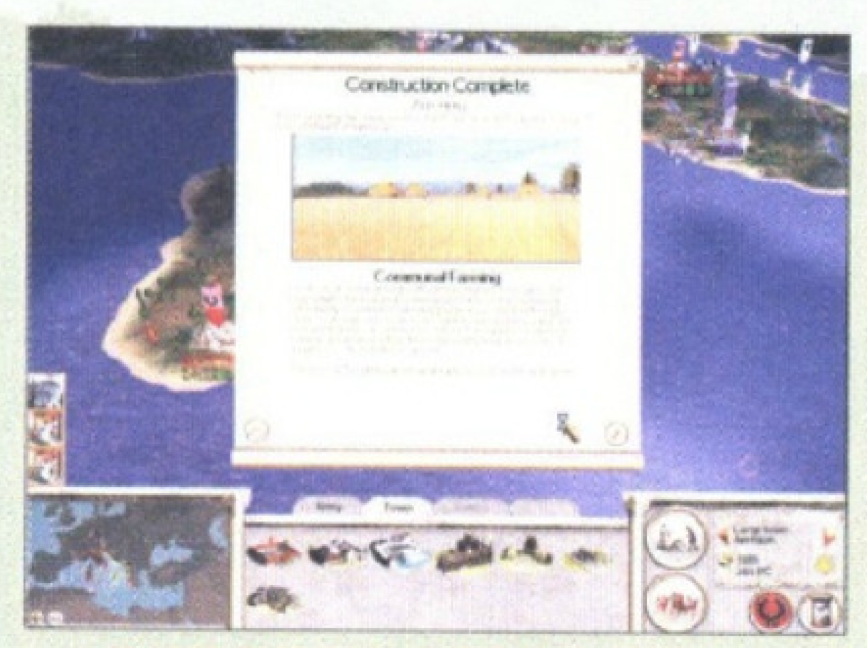
极 总评 9.0

制作	Creative Assembly
发行	Activision
载体	CD×3
类型	回合策略+即时战略
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

配置要求
CUP：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.9GB



初期可亲自管理每座城市。


建设施发展农业，提高人口增长率。


接纳女婿是扩展家族成员的途径。


为完成封港任务，不惜与中立国家爆发战争。

史主角的势力外，还有一些纯粹的配角，即马其顿、亚美尼亚、大夏、努米底亚、斯基台、西班牙、色雷斯这几个小国，它们分散于地中海各个角落，易被附近强权所灭。

战略篇

战役就像一部三部曲电影。大幕开启时，你只拥有两座城（每座城代表一个行省，城的位置不可改变，也不能自建新城）和帝国之梦。第一阶段主要经营内政，听候元老院的调遣并适度往外扩张。你完全有精力亲自管理每一座城，各地的叛乱也极少。第二阶段是积极扩张期，攻城掠地，拓展领土。对元老院的指令虽然也尽力去完成，但对它的关注程度越来越弱。随着你的辖区的扩大和势力的壮大，元老院开始害怕你、提防你。当它下令让你的家族领袖自杀时，就意味着进入第三阶段了，另两个罗马家族将和元老院联合起来对付你，成千上万的罗马军队为谁能成为罗马的主人而战。

第一阶段：打造基地

初期的目标是建设好几座城，使之在未来能成为你高速扩张的基础——提供收入、军队，并且人民安居乐业，无叛乱之忧。具体而言，需做三件事情：尽快花钱，多建内政设施，发展经济与加快人口增长；积极完成元老院的指令，获其资助，缓解早期资金紧张的困难；出兵打仗，攻下临近的几座城，力图稳定之并建设好它们。在三个家族中，Julii早期必然进攻高卢，Brutii东进面临希腊和帕提亚的拦截，Scipii则南下取西西里岛并进而攻克迦太基。下面以Julii家族为例，介绍战役中所要考虑的各个方面。

1.内政建设：在初期打好经济基础，比花钱雇部队更重要，此时的投资会在未来带来巨大的回报。但前期也是资金最缺乏时，应优先建造能增加收入的设施——道路、商铺（Trader）、港口、矿，待城市升级后，再建市集、广场（Forum）等。道路最好第一个建——要想富，先修路。而修路的价值不仅在于增加贸易收入，还在于提高部队在战略地图上的移动力。各城每升一级，如无意外，首先将道路升级，直至修成高速公路（Highway）。在创收思路下，内政建设可参考如下顺序：道路、初级兵营（总要出几支部队投入作战，主城建它即可，其它城可缓一缓）、农田（增加人口）、商铺、海港、矿产、祭坛（或神庙）、总督府（Governor's Villa）、下水道（改善公共秩序）、待城市升级（人口达6000）后，接着建平路（Paved roads）、公社农田、船坞、市集等。

2.军事行动：此阶段战事少、规模小，分为元老院任务、攻城、平叛三类。元老院的任务要尽力去完成，一般能获得现金资助，从而缓解早期的财政困难。任务类型也就是攻城、封锁敌港口、平叛这几种。像Julii接到的第一个任务就是攻克高卢的Segesta城。虽然初始给了一些兵，但这肯定不够。由主城建兵营，增加几支轻步兵，组成一个规模较大的军团（约400人），打下Segesta、Patavium、Mediolarium这三座城。以主力部队挡住高卢的反攻，每座城出两支卫兵部队（Town guard）驻守（因其军费低）。上述三城加上初始所拥有的Arretium、Ariminum两城，构成日后疯狂扩张的基础。元老院会命令你攻下西南海岛上的Caralis城，但它增援不便，难以成为核心城之一。至于消灭叛乱军和封锁海港，比较容易完成——叛军比高卢人更弱，而凑齐四到五艘小战船就足以完成封港任务了。注意：封敌海港才是目的，能不与敌舰队交战就不交战，留给罗马盟友去"承受"吧。

3.战斗：与敌发生交战时，可选择进入战斗场景，亲自排兵布阵、指挥攻防，也可让电脑自动给出作战结果，不过后者的战绩差很多。除非我众敌寡、兵力悬殊，否则均应转入战斗场景中亲自指挥。海战只能由电脑自动给出作战结果，大概是还没有海战引擎的缘故。发兵之前，间谍先行一步，站到敌控制区侦察敌军动向。此阶段的军队大多由轻步兵（Hastati）组成，配以一两支投枪兵部队（Veites）协助，后者具有骚扰战的技能（Skirmish），可在主力部队交战前骚扰敌步兵以打乱其阵形。初始给的罗马弓兵和长枪兵（Triari）因属中期兵种，战斗力上有优势，可惜暂时没法为它们补充兵员。可让长枪兵作预备队，或专门对付敌将领的骑兵护卫队。由于不能造骑兵，因此将领的骑兵护卫队就成了最重要的机动力量，充分发挥其冲击作用，可扭转不利局面。攻城时，因无投石车，不得不保持一轮对城的围攻并建冲城车，然后在下一轮重新启动攻城。布阵时，让冲城车正对着城门，其他部队置于侧后。即使是木制城墙，也有箭塔，应让轻步兵（易补充兵员）操作冲城车，撞开城门后，多支步兵部队再一拥而上，夺取城门，箭塔即归我方所有。夺取一座城市有两个途径：一是全歼守敌，二是攻下城中广场并守住三分钟。电脑AI不会把全部兵力都放在城门口，在广场上肯定留了

兵，胜负总要在广场决出。其实，能攻破城门，这城就已破了，以后的战斗只是多耗点时间而已。注意：无论野外战还是攻城战，胜负之分都有时间限制——当屏幕左下的沙漏全部变为黑色时，若攻击方未能击败防守方，则判防守方胜。攻击方承担着主动出击的压力，而防守方则可挑选有利地形，不怕与对手耗时间。

4.帝国管理：人口增长、人民安定、派遣总督是帝国管理的主要内容。初期设施不多，人口增长仅在2%左右。但因财政困难，没必要降低税率以谋取稍高的人口增长率。各城离首都近、人口又少，人民一般都比较安定。不过每攻下一座高卢的城市，仍应奴隶化部分人口（占领或屠城都不好），并且大军驻扎两三轮、出两三支卫兵部队后再继续出击，以确保每座新攻下的城能安定下来。提高人民安定程度的另一措施是向各城派家族成员做其总督，每座城派一人即可。总督的影响力（Influence）越高，越能使人民安定，因此应把影响力高的人派往刚攻克的城。强调两点：奴隶化所占之城，既减少了该城不满的人口，有助于安定团结，又向其它驻有总督的城实行了移民，增加其人口，促其早日升级。另外，家族的繁衍生息非常重要，当兵力薄弱之城遭敌攻击时，总督能挡则挡，若挡不住就应适时撤退，避免被杀，留得青山在，就有下一代。一个总督能力再差，他的后代也可能优秀，至少多个能调遣的人去管理偏远的行省。

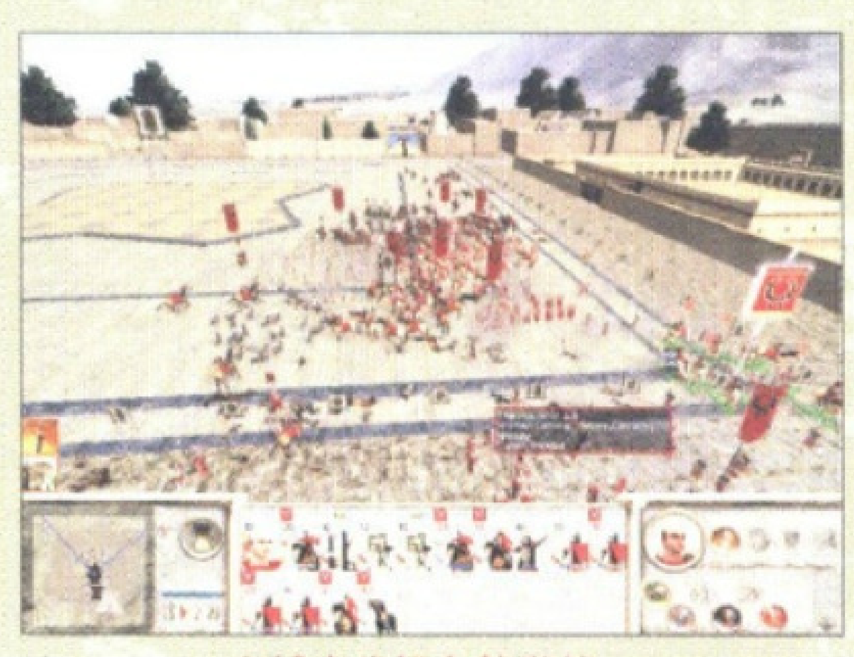
第二阶段：扩张

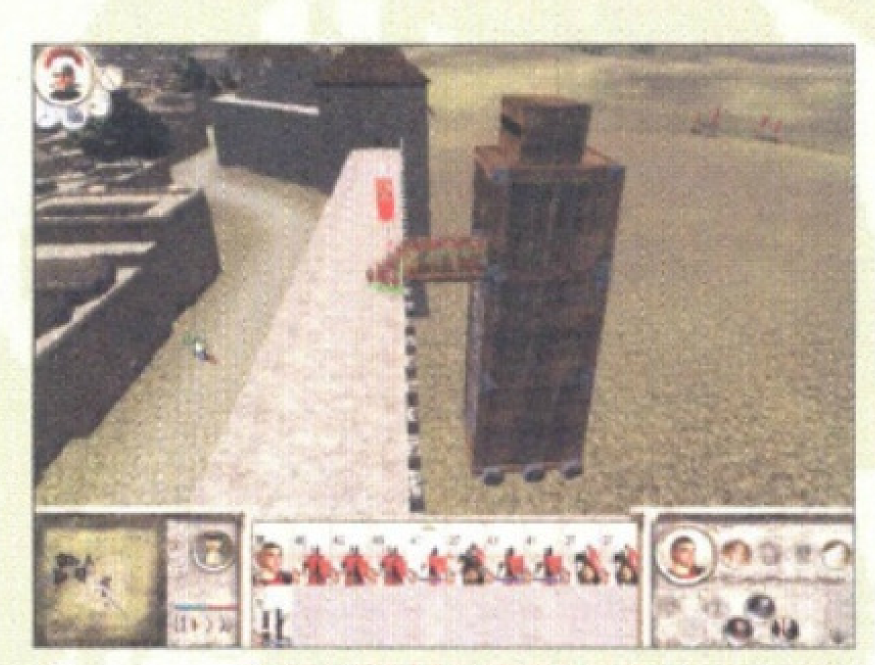
扩张是一个连续的过程，很难说初期与中期的分界线在哪里，可以肯定的是，在中期不用担心核心城市群的人民安定问题。在扩张方向上，三大家族首先要解决掉各自的中期对手，即Julii对高卢，Brutii对希腊、帕提亚，Scipii占领西西里岛后对迦太基、埃及。相对而言，Julii的任务最容易完成，Scipii的最难，这也是建议初学者先尝试Julii家族的原因。Julii灭掉高卢、占领西欧大部分区域后，可继续往西南的西班牙、北面的德国、东北的大夏扩张。随着疆域的扩大，帝国管理问题越来越突出，不断升高的叛乱威胁使得扩张变成了一种累赘。当扩张到25～30座城时，有可能转入第三阶段。

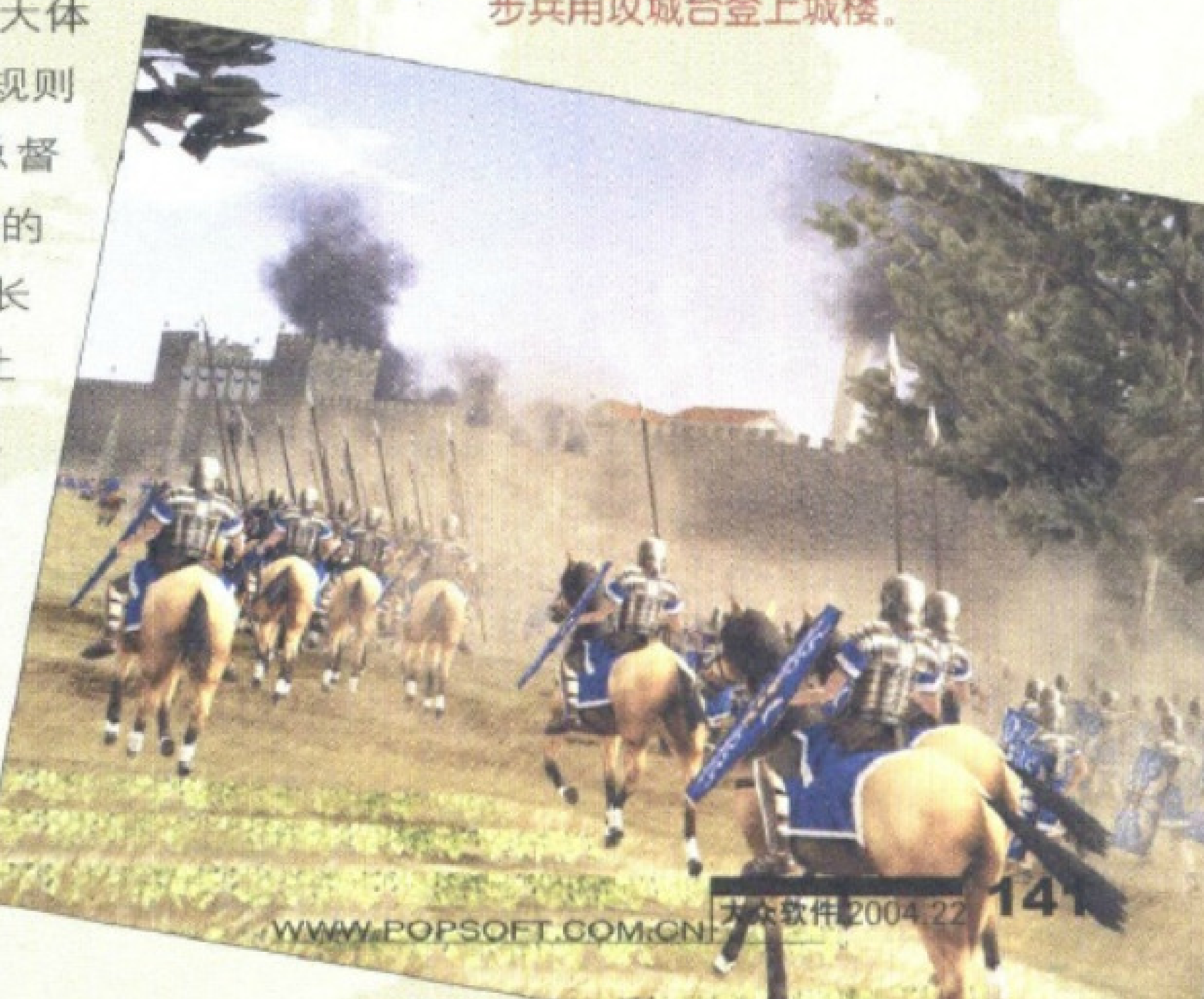
1.扩张的好处：扩张最直接的利益在经济方面。初期攻下高卢城时，你已发现每攻下一座城，收入就大幅增长。为什么呢？看一下帝国收支表，可知主体收入分为农业、采矿、贸易、税收这四项。农业收入是人口的反映，扩张使帝国人口增加，于是农业收入也增加，但增加幅度有限。采矿收入很少，很多城市没有采矿业，基本可忽略。税收是重要的收入来源，随着疆域的扩大，税收自然成比例增加。扩张最大的好处在于贸易收入的增长特别快，假设原有五座城，贸易收入每轮1500第纳尔，扩大到10座城时，贸易收入并不仅升到3000，而可能升到6000～8000。因为每攻下一座城，所有其它城都能从与它的新贸易中获益，从而形成报酬递增的局面。扩张还能带来隐性的政治利益，疆域扩张得越快、越大，在元老院的影响就越大，家族中获得高级行政职位的人数就可能越多（当然这还取决于对元老院任务的完成情况），而且家族在罗马公民中的声望就越高，民望正是你成为罗马帝王的先决条件。当民望达到七级时，元老院将从尊重你变为害怕你，罗马内部的火拼就快开始了。

2.扩张的成本：扩张带来的主要麻烦在帝国的管理上。首先，你会希望家族成员越多越好，以便每座城市都有一名总督，便于控制该城。但家族成员数目的增长不是玩家能直接控制的，除了谨慎操作以确保每个家族成员免于牺牲外，唯一可影响家族规模的途径就是多接纳女婿，而不管候选者的能力如何。多子多福的涵义，在这款游戏中能有深切体会。即使家族成员数目大体上够了，但人总会死的这一规则进一步增加了分派、任命总督的复杂度。最好将16～19岁的年轻成员派往偏远城市，延长其作为总督的管理时间，而让年纪大的成员在首都附近担任总督，从总体上减少这方面的操作量。其次，人民安定问题越来越突出。文化差异、远离首都、叛乱因素、缺少公共设施是造成人民不满的几个主要因素。前两项属规则原因，很难改变。叛乱因素可通过驻扎大军予以消除，但驻军是有成本的，一支普通步兵每轮的维持费是170第纳尔，若将拥有十几支部队的远征军长期驻扎在城里，每轮数千的维持费显然划不来。对缺少公共设施（Squalor），则可通过建造下水道、公共澡堂来缓解。尤其是当偏远城市的人口增长后，其隐伏的叛乱苗头越来越大；若通过持续增加驻军的方式加以施压，到后期将发现在每座偏远城市都形成了一支规模足以同当年远征军相当的驻军！

3.内政管理：既要发展帝国经济，又要缓和偏远地方的人民安定问题，不妨对核心城市与非核心城市区别对待：对核心城市，可以什么都造，大力促进


在城中广场上的激战。


步兵用攻城台登上城楼。



其发展；但对非核心城市，则以抑制其人口增长、促进经济为指导。人口越多，越可能发生不满，从一开始就尽可能降低其人口增长速度。攻占后，先保持高税率，待其安定度低于75%时，调低税率可立即缓和该城的紧张局势，一直到后期无法再调低税率为止。在建设上，保证道路、商铺、市集、港口这些创收设施的修建，下水道、公共澡堂、水渠、竞技场等公共设施可在安定度下降到临界点时修建，而对农田、灌溉等能促进人口增长的设施，尽量别建，甚至可在占领后破坏该城的这类设施。对军事设施，核心城市没必要什么都建，两座城发展步兵营、一座发展弓兵营和攻城器械厂、另两座城发展骑兵营，分工协作，只要能组成混编军团即可；非核心城只需有初级的步兵营和骑兵营，出点兵维持治安。

4.外交与谍报：在此游戏中，外交的作用是推迟战争，而不是消弭战争。对任何一国而言，腹背受敌都是难以承受的。在朝一个方向扩张的同时，需派外交官去其它接壤的国家，维持和平，待时机成熟再掉转枪口对付之。外交官的另一作用是跋山涉水、远赴他乡，与沿途的各国订贸易协议，提高贸易量。鉴于海洋贸易比陆地贸易利润高得多，可派两名外交官以不同方向绕着地中海沿岸走。外交官的第三项用途是贿赂或收买对方将领或部队，甚至颠覆对方城市。只要谈判的另一方不是它国的家族成员，就有可能成功。间谍主要是协助军团的行动，赶在军团之前侦察敌军动向。虽然间谍能刺探敌军和敌城里部队组成的详细情况，不过笔者并不认为这有很大价值。间谍视野广，可派二间谍分别从不同方向探索整个地图。刺客的作用是防范外交官和间谍。与它国开战后，有必要出几名刺客（前提是建成广场），用于暗杀敌外交官和间谍（有可能暗杀未遂而身亡），或者待在重要的城市防范该城被颠覆。这三类角色在招募后不能解散，须等其老死才不用支付工资，并不是招募得越多越好。

5.运兵策略：扩张靠战斗推行，战斗必然造成兵员损失。在偏远之地，如何对远征军进行兵员补给？固然可后方出一支部队就令其开往前线，但这么操作会很繁琐。一个较为省心的方法是：五座核心城分别出相关兵种，积累到一定数目后即由一名年轻的潜质好的家族成员率领并出征。整个军队的规模至少达15支部队，由七八支步兵、三四支弓兵、三到五支骑兵组成。各兵种最好由单一类型组成，比如步兵要么全是城市军团（Urban cohort），要么就全是禁卫军（Praetorian cohort），两者不要混夹。虽然不同的步兵类型有相互弥补缺陷的功效，但步、弓、骑三者之间配合的功效已很高了，同一兵种内部再细分以提高配合，作用不是很明显。单一类型的好处是，作战后兵员损失时，可在同类部队之间调整部署，保持前线部队以满员状态投入下一场战斗。例如，两支步兵，分别只剩38人和24人，那么就从24人里调几人到38人那支部队（拖动鼠标，使24人部队覆盖上38人部队），使之成为42人的满员部队，人员少的这支部队则在以后的作战中承担掩护弓兵之类的次要任务。至于军队中是否带上攻城器械，应视情形而定。对付高卢、西班牙、德国蛮族一系，可带上投石车，因为他们的护城围墙较差；但若对付帕提亚、迦太基等文明程度高的国家，则必须带重型投石车，普通投石车攻不破他们坚固的城墙。带上攻城器械会使整个军队的行动力下降不少，如何取舍就看各位偏好了。随着核心城市的逐步升级、军事设施的逐一建造，出现了越来越多的高级兵种，使得前期的兵种因过时而无法获得兵员补给，而中期也恰恰是兵种类型最丰富时期。在远征军平定一方后，幸存下来的都是久经沙场的老兵，有的肩章可能达到金二级！若因兵种过时、得不到补充而被解散，实在可惜。建议远征军在灭掉一个国家后，就近分散驻守，没必要转赴其它战场了：一则一趟远征下来，本就折损不少；二则减少了造卫兵的需求；三则有经验的部队在对付叛军上更为有效。当然，为避免在平叛中受损，可让卫兵打头阵，老兵们则攻其侧翼——卫兵多损失些没关系，回城可补充。

6.控制海面：随着疆域的扩大，每轮的净收入快速上升，每轮可达数万元的进账！但要注意这是有前提条件的，即你的海港不被敌人封锁。贸易是收入中增速最快的项目，同时也是容易遭受威胁的项目。为保护贸易的正常开展，必须准备至少一支大舰队，确保自己的港口不会被敌人封锁。这对Julii家族而言，只是最低要求而已。而对Brutii和Scipii，建立海上强权则是对抗各自强力中期对手的必需。敌对国家同样也依赖于贸易，若能长期封锁其港口，就能


爱琴海这一带非常富裕。



建了广场，才可招募刺客。



奴隶化被占之城的人口，可减轻管理压力。

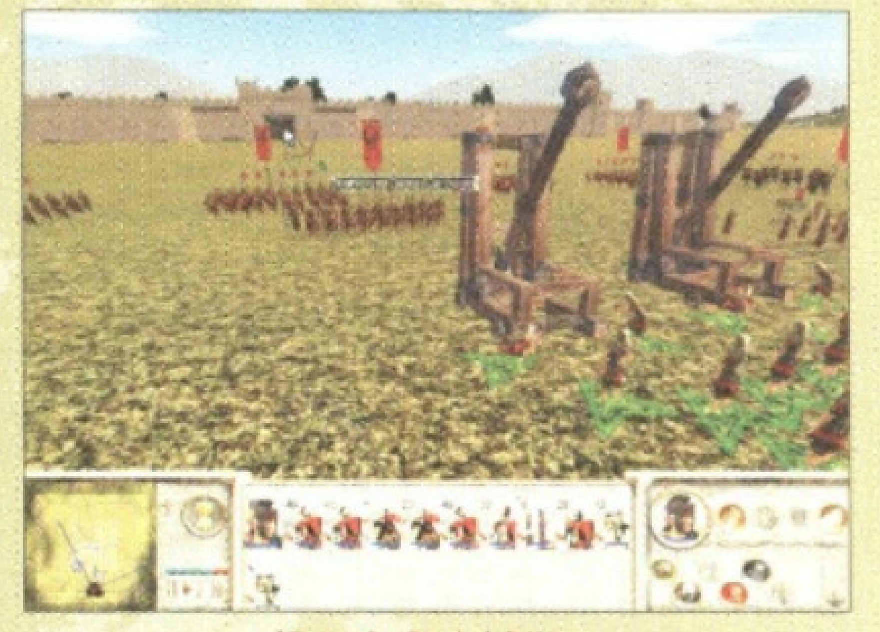


发生瘟疫时，应将发病之城隔离。





城门口的激烈混战。



投石车轰击城门。

沉重打击其经济。进入第三阶段后，海上控制权的争夺将非常激烈。而且，届时罗马盟友的港口不再对你开放，贸易收入会大幅度下降。中期的大量盈余应只视为储备，不可大肆挥霍。

第三阶段：内战

当城市数增加到25座时，大概已灭掉了三个国家，这时罗马盟友也差不多击败其中期的对手了。在地中海大局既定的形势下，罗马内部的火拼很快就会发生，必须及早备战。可分头进行如下几项工作：在首都准备好一支全员兵团。它周围是核心城市群所在，任何一座沦陷，损失都很惨重。建立两三支全员舰队，至少确保对己方港口的保护。核心城市多建军事设施，不再限于专出某一兵种。出一些间谍，散布于与罗马盟友接壤的区域，监视其主力军队的动向。派外交官与所有其它国家修好，签定和平协议和贸易协定。乘罗马盟友的辖区爆发叛乱的机会，派全员兵团攻占叛乱之城，在未来的敌后打入一颗钉子。一旦内战爆发，该军队就能攻击其防守薄弱的后方大城。终有一天，元老院命令你家族的领袖自杀，若接受，则还能暂时相安无事；若拒绝，则内战爆发。

一旦内战开始，将面临前所未有的巨大挑战，敌人的整体军力数倍于你，而且质量在同一档次。双方接壤的国界线一般比较长，没法预测敌人从哪个方向进攻，局面相当复杂。内战初期应主守，核心城开足马力，全力生产部队，核心城的全员兵团以守首都为主，挡住罗马方向的进攻，其它部队则集中到可能受攻的核心城，实施拖延策略；与其它国家开战的兵团迅速回防，援助核心城。其它地方的兵团则伺机而动，以打击、消灭敌有生力量为主，不必计较一地一城的得失。另一方面，海上控制权的争夺战也马上展开。主力舰队负责作战，小股战船负责封锁港口。密切关注敌主力舰队动向，把握好与之决战的时机。让多座非核心城多出战船，直至取得制海权。

整个战役最困难的时期就是内战的初期。笔者消灭了十几支罗马前盟友的全员兵团才将大局稳定下来，其战况之惨烈决非中期扩张中的战斗可比。挺过这一难关后，挥师进军罗马，用武力解散元老院，再攻克整个意大利半岛，则大局定矣！余下的事情就是收拾残局、逐一攻占其它两大家族的城市了。此时每轮都发生大量赤字，幸好中期储备丰富，保证了经济上能熬过难关。特别令人头疼的是，越到后期，各地的叛乱苗头越多、范围越广。如果驻军已够多，且步、骑搭配合理，就把军队拉出城外，待其造反后将城围住数轮，迫使反叛军主动进攻，将其消灭、重夺该城后或奴隶化或屠城，降低其人口，确保它能安宁一段时间。当控制的城市数达50个时，你将实现成为罗马帝国皇帝的梦想！

战术篇

和《文明III》不同，要打穿《罗马——全面战争》的帝国战役，只能依靠武力，外交、经济都只是辅助手段。虽然古语说上兵伐谋，战略地图上的运筹帷幄固然重要，但要成为罗马的恺撒，不亲自指挥大小数百次战斗是不可能的。对游戏中的战斗，有五个方面必须暗熟于心。

第一，所有部队的侧面和后面都脆弱。每支部队都由一名军官指挥，他按照你的指令调整该部队的朝向，所有士兵都集中注意力去应付正前方可能发生的情形，而对侧面尤其是后面的情况，一般都是忽视的，因此一支部队的侧面和后面总是它的薄弱环节。这对任何部队都适用。战斗方向对士气影响很大。正面对敌时，部队阵形稳定，士气变化较慢；但当遭受侧翼的冲击甚至背后的袭击时，士气遭受沉重打击，部队容易溃败。

第二，任何部队都有长处和弱项。就像我们儿时玩过的“锤头、剪刀、布”游戏，不存在通杀其它兵种的兵种。重步兵是对抗的中坚，无论和什么军队对阵都派他们在第一线顶一顶；长矛兵作战力也比较强，更适合对抗骑兵，骑兵若朝长矛兵的正面冲锋，无异于自杀；轻步兵是战役初期用于对抗的

主力，到中后期多已用不上。步兵的弱点是速度慢，易遭骑兵的冲击和弓兵的射击。骑兵的优点在于机动性高，在战场上抄敌后路是他的拿手好戏。骑兵以冲锋参与战斗是有奖励的，因此一次冲锋之后应把骑兵拉出去，再次冲锋。骑兵的弱点是完全不能与长矛兵正面对抗，与重步兵打持久的近身战斗也吃亏。象兵属骑兵一类，很具威慑力，适合冲击步兵，其弱点在于大象属动物，易被火焰弓箭、军犬吓住，大象若因惊慌而返身乱跑就可能践踏到友军。长矛兵也可抵挡象兵。弓兵速度快，能在步兵冲近前削弱他们，对付密集之敌尤其有效。若是弓兵与步兵单挑，可凭借速度快的优势边跑边射（即默认的Skirmish模式），拖垮步兵。弓兵的突出弱点是害怕骑兵，对付队形展开了的部队其杀伤力也有限。骑弓兵属轻骑兵，弓箭数量有限，适合于两军开战前去骚扰一番敌步兵，破坏对方的部署。轻骑兵的主要作用是绕到敌后奔跑，使敌分心，使其部队产生被包围的恐慌感，但他作战力较弱。巨弩和投石车拥有超远的攻击距离，其攻击能打击敌方士气。它们本身极脆弱，而且准头较差，极端情形下可能误伤身旁的友军。历史上，罗马人并不常用投石车和巨弩。弓兵、投石车、巨弩均能选择发射火焰箭或火焰弹，对打击敌军士气效果更佳。

第三，了解士气的重要性。两军交战，会一直拼到鱼死网破吗？不会！每个人心中都有杆秤，当觉得自己周围的形势极其不利时，就会丧失斗志，转身逃命。对指挥官来说，战场上拼的不是命，而是士气。利用这一点，设法使部分敌军士气崩溃，从而形成滚雪球效应，瓦解整个敌军。那么什么影响士气呢？将领是第一位的，将领的指挥力（Command）是一支军队最坚韧的支柱。将领的指挥力达到五星，就属强将；若达八星或以上，他所统帅的军队就几乎不可战胜了。将领指挥力的提升有两个渠道：一是打仗，这是主要的；二是在学院或征伐中获得幕僚。将领鼓舞士气的方式古今皆同，那就是身先士卒。不过，将领没必要真的冲在第一线，只需站在战斗最激烈的地方，周围的士兵就自然会卖命了。若将领阵亡，对士气打击很大。部队的经验是影响士气的另一重要因素，这由部队的肩章所代表。肩章分铜、银、金三等，每等又细分三级。一支部队杀敌数越多，经验值就越多，肩章等级就往上升。等级越高，在战斗中就越顽强，即使友军逃跑，即使自己遭受重大伤亡，即使主将阵亡，都不会退却。局部战场的胜负也能影响士气，一支刚刚歼灭了对手的部队，会士气高涨地冲向下一拨敌人。此外，遭受侧后方向的袭击、在战场上长途行军或奔跑导致精疲力竭和诸如火焰箭雨、投石、军犬、象兵这样的恐怖事物都会降低士气。可以推断，在沙漠中战斗应注意尽量减少行军距离。此外，被彻底包围的敌人的士气可能不降反升，攻敌时应留个口子允许敌人逃跑。

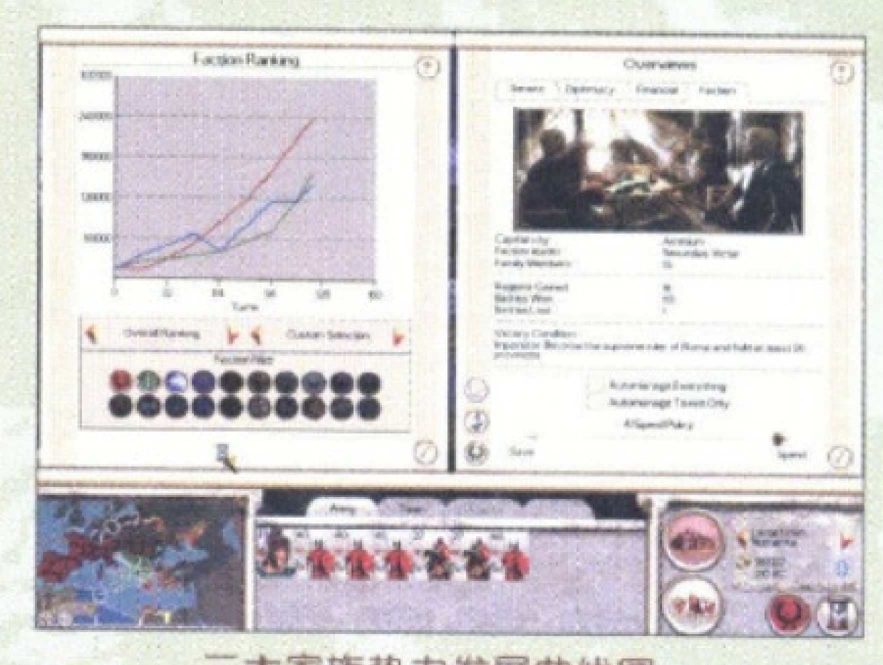
第四，利用地形。制高点对战斗的影响即使在现代化的今天仍然很关键，在游戏中亦如此。站在坡顶的一方，箭射得远，骑兵的冲锋效果增强，相反，爬坡而上的另一方则在弓箭、骑兵行动、行军疲劳度各方面都处于劣势。树林能提供隐蔽，当部队静立于树林中时，其图像标识的左上角出现绿色树木符号，这表示敌人看不到它。此法多用于防守战，对冲上来的敌人造成出奇不意的打击。守城时，石墙塔楼、大门入口、狭窄的街道，都是可用来阻挡敌兵的有利地形。

第五，明确一场战斗的目标。并不是每场战斗你都能幸运地拥有兵力优势，许多情形下要取胜是不可能的。因此，有必要判断一下：是全歼敌人？是击溃敌人？是拖延时间等待战斗时间结束，还是多杀几个然后撤退？明确目标后才便于实施部署。

最后简单说明一下典型的战斗进程。野外战斗时，双方先排兵布阵。步兵在前，弓兵中间，将领和投石车最后，骑兵部署于两翼。开战后，攻击方需主动接近防守方（因有时间压力）。防守方可以逸待劳，若布阵在地势高处，就更有利了。战火一般先由弓兵的射击点燃（弓兵的默认AI是自动寻敌开火，此AI可切换为关闭，投石车等器械的此AI一般是关闭的，可切换开启之）。若己方弓箭有优势，就点火焰箭射击敌人，先打击其士气；若双方弓箭差不多，则直接让步兵冲过去。近战时应关闭弓兵的自动射击AI，至少也要换个别的目标让他射。将领趋前，待在鏖战的步兵身后。骑兵从侧翼迂回，伺机冲击敌侧后。不一会，敌方部队中就出现白旗，别管它们，合力对付其它部队，直至所有敌军都亡命逃窜，骑兵和将领再尾随追杀。攻城时，可选择建造冲城车、云梯、攻城台等器械。对付木制围墙，用投石车轰开大门并轰毁旁边的箭塔，再让投石车和弓兵打击大门内侧的守敌，最后派步兵冲进去撕杀。对付石制城墙，即使有投石车，正面进攻也会损失不少，可借助攻城台，派多支重步兵从空闲的地方登上城楼，杀至城门上方，使城楼归我方所有，再下去里应外合，消灭大门口的守敌。只要能攻破城门，这城就基本归你了。P



海战只能让电脑自动分胜负。



三大家族势力发展曲线图。



进军罗马。

十指间的绿茵场
——FIFA 2005游戏指南

FIFA SOCCER 2005

■品游轩 苹果熟了

对于FIFA的游戏系统，EA SPORTS在每代作品中都作了一定程度的调整和改进。对此，每位玩家的看法都不一样，这些改变当然未必符合你的习惯和口味，但我们基本上只能被动地接受，即便有天大的不满也只能寄希望于下代作品的进步了。在正式开始比赛之前，我们还是先从基本操控说起。

精品 总评 8.0

制作	EA SPORTS
发行	Electronic Arts
载体	CD×2
类型	体育
语言	英、法、西、德、葡语等
环境	Win98/Me/2000/2003/XP



配置要求
CUP：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：128MB
显卡：32MB以上
硬盘：800MB

基本操控

从两年前的FIFA 2003开始，EA SPORTS就基本放弃了对操控键位的过多改变，而把精力全部用于拟真系统的整改上面，我们每年见到的改变多为按键实际使用效果出现了一定的变化以及组合数个键位产生了新的动作。这一代游戏的具体控制键位如下：

方向键：控制球员跑动方向或踢球方向。

A：长传/挑射(有蓄力条，进攻)；倒地铲球（防守）。

S：短传（进攻）；切换所控制的球员（防守）。

D：射门(有蓄力条，进攻)；抢断（防守）。

W：传直线球塞空档/争顶头球（进攻）；守门员出击（防守）。

Q：球员预先跑位（进攻）；指挥足球周围球员上前围抢（防守）。

Z：切换出三位接应队员（进攻）。

E：加速（需要一直按住）。

C：功能辅助键。

Shift键：与方向键等配合作出多种花样过人动作。

数字键9：小地图开关键。

数字键2、4、6、8：切换显示视角。

Esc键：比赛暂停或返回游戏，呼出菜单界面。

下面介绍一些进阶组合操控，那些华而不实或不能肯定使出的招术没有列入其中，而那些尚有遗漏的高招还需各位玩家一起摸索。



假动作晃倒门将，可以打空门了。

Shift键+E键+皮球前进方向键： 大步趟球前进，多用于急需利用速度甩开身后穷追不舍的防守队员之时。

Shift键+E键+与皮球前进方向相反的键： 带球者突然急停扣球转身，多用于进攻队员沿边路下底时，在底线附近突然转身甩开紧逼的防守球员，再试图往中路带球或传中。

双击D键： 中路包抄进攻球员接到队友下底传中球后，不待皮球落地，也不做任何停球动作，直接迎球打凌空，或者倒勾射门，或者侧身凌空抽射，作出的动作根据射门队员当时的体位和实际情况来决定。

Q+A键： 把球从外围直接吊向前场，包括作出禁区前斜45度传中的有效进攻套路（伴有蓝色蓄力条）。

Q+D键： 挑射，即踢出勺子球（伴有黄色蓄力条）。

Q+W键： 挑高传球。

Q+S键： 稍远距离的短传（伴有蓝色蓄力条）。

C+D键： 佯装射门，实则晃过门将（伴有黄色蓄力条）。

Z+D键： 大力射门，球路多为地滚球，射门距离较远时为半高球（伴有黄色蓄力条）。

FIFA 2005掷界外球发生了较大变化，实际操控过程为：在掷球的边界周围，一般有三名己方队员，按S键可依次选择其中一位，当红色三角形标识停在你的目标球员头上时，再按A键将球掷给他。如果这时接应球员的周围有对方球员贴身防守时，可在掷球前按方向键控制该队员跑位甩开防守球员，然后再将球掷给他。门将的控制没有什么改变，只是这次的门将灵活多了，尤其在对付近距离射门上，身手敏捷得让人瞠目结舌。当门将持球时，S键为手抛球发动后场进攻，D键或A键为大脚将球开向前场，而当对方前锋甩开己队所有防守队员形成单刀球局面时，依旧是按W键指挥守门员出击作最后一搏。Z键为切换出三位接应队员的功能键，多次按键就会循环选择周围的三名球员（在画面上以数字1、2、3标识），而当你确定传球目标球员后，需要接着按A键将球准确地传给他。在实战中，灵活使用Z键的功能往往能打出令人赏心悦目的配合。

实战指南

弄清楚基本控制之后，我们就可进入游戏了。当玩家选好自己的游戏模式后，首先要决定自己统率哪支球队进行比赛。在球队选择画面中，球队的能力一般以简单的三项数值表示，自上而下具体是：ATT进攻能力、MID中场组织能力、DEF防守能力。例如：英超的阿森纳分别为ATT94、MID91、DEF89。当然，这只是最基本的，要想详细了解自己控制的这支球队乃至其他对手的基本情况，可从另外一个菜单界面中深入了解。

Team Summary（球队总览）： 不仅仅可查看本队情况，还可查看其他所有联赛和球队情况。

Manager Summary（球队概况）： 内含玩家玩游戏的一些资料，例如显示你玩了几个赛季、赢得过哪些冠军等。

Game Settings（游戏设定）： 可设定游戏比赛的时间、难度、规则等一切方面。

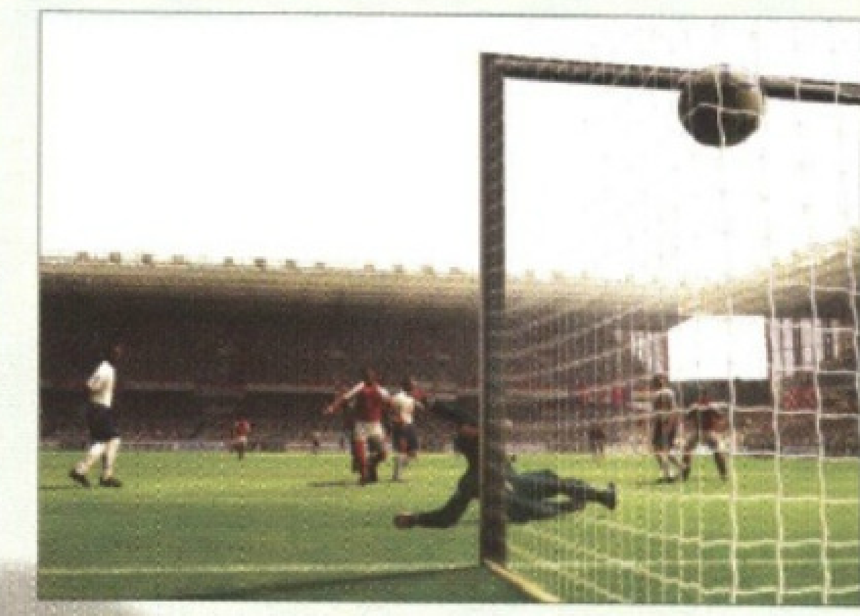
Set Peices（定位球战术设定）： 可设定角球和任意球的战术，后面会作介绍。

My FIFA 2005 Store（足球商店）： 可购买一些球衣、比赛用球等物品。

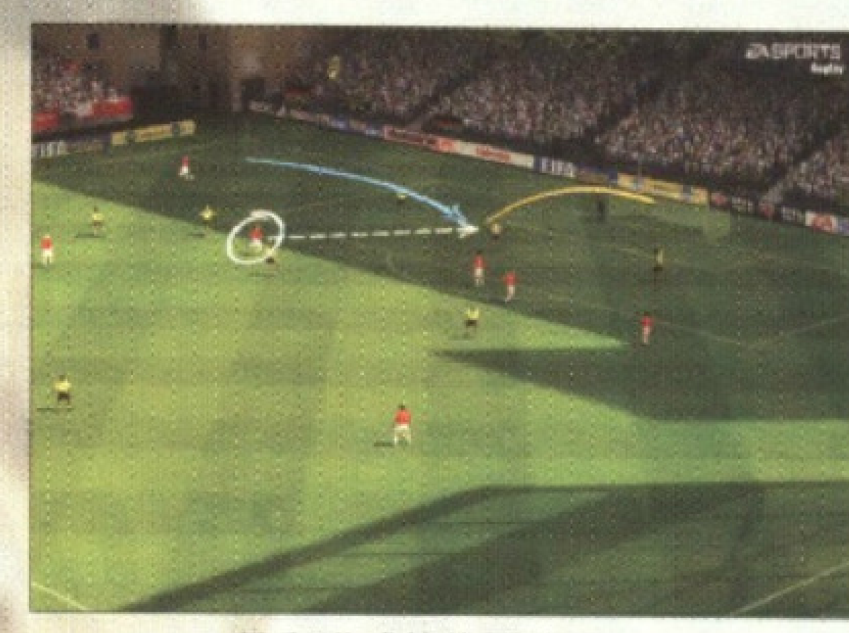
My FIFA 2005 Trophy Room（荣誉室）： 展示玩家游戏过程中赢得的冠军奖杯。

Transaction History（转会记录）： 不仅可查看本队转会情况，而且可查看其他所有球队转会情况。

比赛之前，尤其是一个赛季之前，我们要为一支球队确定首发阵容和替补队员。在阵容示意图上，浅蓝圆圈代表守门员，蓝色圆圈代表后卫，黄色圆圈代表中场球员，而褐色圆圈代表前锋。做好这项准备工作，得在球队的大名单中挑选那些真正有实力的球员。FIFA系列的球员资料库向来是同类游戏中最齐全的，球员参数属性也非常详尽，共有30项：位置（POSITION）、身价（VALUE）、习惯用脚（PREFERRED FOOT）、年龄（AGE）、综合能力（SKILL）、加速（ACCEL）、侵略性（AGGRS）、速度（PACE）、耐力（STAMNA）、力量（STRGTH）、头球（HEADNG）、短传（PASSNG）、长传（LNGBLL）、射门准度（SHTACC）、射门力量（SHTPWR）、球感（ANTCP）、平衡性（BALNCE）、盯人（MRKING）、拦截（TACKL）、控球（BLCTRL）、过人（DRIBBL）、传球（CROSS）、冷静（COMPSR）、创造力（CREATV）、门将敏捷度（REFLEX）、门将出击能力（RUSHNG）、门将接球能力（HANDL）、门将位置感（POSITN）。除了这28项以外，如果你嫌看这么多属性麻烦，那么可以只看综合能力这一项。另外球员的状态还会用一个某种表情的小脸来表示，当然要选择那些兴高采烈的球员，不要选择那些愁眉苦脸的家伙。挑好球员后，在球队名单中RES这栏下面表示的是没有进入比赛大名单的球员，SUB一栏下面的球员是替补队员，可在比赛中随时更换，不过只能有五名。



阿森纳队前锋亨利劲射破门。



精彩进球的线路演示。

比赛中，在阵容示意图画面可看出球员的状态，体力不支的球员名字上面有小红旗标示，受伤的有+号显示。比赛中换人的方法和以前比较起来有了改变——首先进入阵容示意图

画面，点击要换下球员的圆圈，点击一次圆圈会改变成黄色，并闪烁，接着点击第二次，会变成白色，同样闪烁。然后点击要换上场球员的圆圈，你会发现代表两者的圆圈会同时变成暗淡的颜色。退出这个界面，重新进入游戏。由于没有设计换人的过场动画，换人也没有相应的字幕提示，当比赛由于足球出界或任意一方球员犯规而暂时中止时，换人就会“悄无声息”地完成。同理，场上两名球员换位也按上述步骤完成。

任意球和前作差不多，踢球部位和皮球飞行的目标区域选择大家都很熟悉了，这里不再重复。任意球的难度依然在于数次按键的时机把握。第一下按D键力度指针开始往右移动，待其移动超过力度横条上的绿色区域，但未进入红色区域之前再按一下D键，随后力度指针开始回头往左移动，待其移动到力度横条上的绿色区域内时第三次按D键。这样就完成了一次直接（或间接）任意球的球路设置，95%以上的时候我们都选择踢弧线球，尽量选择离守门员较远的一角打命中的可能性大一些。还有一个关键是选择一名任意球技术好的球员也同样重要，如果任意球技术好，你会发现力度横条上的绿色区域比较宽，能力低的选手就比较窄。不过总体而言，任意球能否破门还是有一定的随机性。

FIFA 2005中主要的进攻套路为“两翼齐飞”、“中路直塞”以及“远程发炮”，这三种方式相对而言得分更容易。“两翼齐飞”就是传统的从两个边路下底起球，让出色的中锋包抄得分。选择速度快的边锋，坚决带球下底，如果身旁没有对方后卫紧逼，就迅速往中路传球。如果有对方后卫在身后纠缠不休，则考虑带到底线附近，再利用突然转身扣球甩开对手，往中路传球。或者当你从中场带球往前推进时，对方从正面试图拦截，这时可使用Shift键与方向键等配合作出多种花式动作过人，不过这很不保险，最好是附近有一名本队队友和你做一个撞墙式二过一配合比较稳妥。过了对方防守队员后，就可完成下底起球的剩余步骤了。此外，还有一个禁区前沿地段的边路斜45度传中战术也可归于“两翼齐飞”之内，这种斜45度高球传中后，只要禁区内有前锋，快速连续点击D键就会出现冲顶的效果，得分率也挺高。“中路直塞”是过去我们常用的战术，这代游戏里同样是破门的好办法。在对方后卫占位很平时先按Q，让球员预先跑位，再按W传直线球塞空档形成破门机会。“中路直塞”要求有个人能力突出的世界级前锋。这次EA恢复“远程发炮”的可能，远射系统设置较合理。选择在大禁区附近远射是一个得分的好办法，具体是在两个门柱前方，大禁区两侧附近，你只需朝正前方远射，不必考虑打角度就可能让皮球擦柱子、入网。射门时先按Z键以后再按方向键射门确实比普通射门更加准确。远射射门的力度要掌握好有一定难度，建议不要用最大力度射门，这样多半会放高射炮。对于阵型，笔者推荐4-4-2，双后腰的3-5-2，设一名攻击型中场选手的3-4-1-2这三种。FIFA 2005在阵型上有一个Bug，比赛中如果你被罚下一人，你的阵型就会全乱，而且不管在球队管理中怎么调整也无济于事。

下面简单介绍角球战术。首先在开始菜单界面进入“My FIFA 2005”，再点击“Set Pieces”进去就可设置角球战术。在角球的进攻套路图示上，蓝色线路是助攻传球线路，白色圆圈代表着最终攻门的球员，而白色的虚线代表其在接应时跑动的路线，最关键的射门线路为黄色线路。角球落点一般推荐选择前点，中点和后点得分几率不大，基本都会被门将没收或者双拳击出。如果开出外旋球落在中点，被击出后也可能有机会让禁区外球员大力抽射。如果是防守对方角球，首先要观察落地点，对于前点，可让自己的后卫用Shift+方向键来推挤对方队员。对于中点和后点，则让自己的后卫卡位，站在对方抢点球员跑动的线路上拦截，让他不能抢到第一落点。

FIFA 2005最大的难点就在射门上面，门将的敏捷度提高了很多，即使在小禁区内面对门将射门，也会大部分被扑住或打出。在“两翼齐飞”战术中，中锋包抄双击D键，很容易使出凌空横扫或倒勾进球。如果是按住W键再按D键则是头球攻门，D键按的时间不能太长，否则就顶高了，快速点一下即可。使用“中路直塞”战术，最好在门将弃门出击快接近自己时起脚，90%会进。在这时候Q+D的挑射也可以，只不过难度较大。C+D键佯装射门，实则晃过门将也是一个选择。罚点球最好的策略不是打哪个角，而是不按方向键，以不大的力度直接打中路最可靠，对方的门将

一般会扑一侧。对于FIFA 2005最大的创新——“一脚触球”，就是在接应来球之前提前按出下个传球的方向+S键，或者是双击S键。禁区内防守对方头球，首先要指挥你的球员按Shift键卡位，然后按住中场的方向，D键是解围，S或A键是传给自己人，建议按D键，因为后两者都顶得不远，容易造成危险。

另外，大家最喜欢的网络联机方法还是和从前一样，不知道如何联机游戏的玩家可参考《大众软件》的过刊，这里就不罗嗦了。

教练生涯

FIFA系列近年来引入了简化版足球经理的特征，向着综合性足球游戏方向发展，这次的FIFA 2005在这方面更是取得了长足的进步，可以说是游戏中最具趣味性和挑战性的地方。

在“游戏模式（Game Modes）”界面中选择“Career Mode”就进入了教练模式。一开始会让你创造自己的形象、名字等，然后就是选择要执教的球队。因为是新教头，没有什么经验，所以起点较低，一切得从基层做起，开始能让你执教的多为一些小国联赛（如苏格兰超级联赛）或者足球强国的低级联赛（如意大利乙级联赛），只有日后执教多年，战绩彪炳，声誉鹊起之时方能掌控曼联、皇马这样的绿茵豪门，具体而言，就是你必须达到两星至五星的水准。开始可供选择的球队中国球迷多半不熟悉，笔者首先选择的是苏超的邓迪联队，也就是当年范大将军曾效力过的球队。一旦选定执教球队，你应聘为主教练的新闻就会出现当地报纸的版面上，而且会提示你球队董事会要求你本赛季带领球队达到何种目标。

接下来就是教练模式的主画面，看上去较复杂。你可用鼠标点击各个选项进入其中查看，也可使用快捷键方式，比如，使用S键可打开球队比赛日程表，使用Q键打开目前的联赛积分榜。画面左边一列是自己的模样，目前的执教水平星级，还有球队的ATT进攻能力、MID中场组织能力、DEF防守能力。画面中间是一个田字形的框框，右上角的“Tables/Fixtures”选项就是前面介绍的使用Q、S键打开的信息。右下角是将要进行的比赛对阵双方的球队名字，球队名字下面是目前该队的联赛排名和联赛积分，例如6th－21pts代表着在联赛中排名第六积21分。这部分的右下角还有比赛天气的图示。左下角的横条代表你的职位安全度（Job Security），也就是你目前是否有被解雇的危险，这个属性同时以百分数来表示，自然是越高越好，看旁边的小脸是喜是悲也可简单判断。“职位安全度”是一赛一评，每次比赛后都可能发生变化，赢球升输球降，如果低于10%你就要随时下课了。这里还显示了球队目前的转会经费（Budget）和比赛胜平负情况（Record）。要把教练模式玩下去，最关键的还是田字框的左上部分，下面详细介绍此处菜单：

1.Play Next Match（开始下一场比赛）：设置完毕后，从这里进入真正的比赛。

2.Simulate Next Match（模拟下一场比赛）：类似足球经理游戏的部分，自己懒得玩球赛了，把比赛交给电脑模拟进行。这里玩家可随时改变设定，自己亲自比赛。

3.Squad（阵容设定）：设定球队的主力和替补以及比赛阵型，和前面的介绍一样。

4.Options（球队选项）：这里有非常多的子选项，请耐心看下去。在Tactics（战术设定）中有：Mentality（比赛策略）——Defend（防守）、Neutral（正常）、Attack（进攻）；Attacking（进攻战术）——Possession（控球）、Long Passes（长传）、Wings（边路进攻）；Defence（防守战术）——Contain（收缩防守）、Neutral（正常）、Pressing（全场紧逼）；Offside Trap（越位战术）——on（采用）、off（不用）。

这里还可设定球队特定队员位置：Left、Right Corner分别是主罚左、右角球者，Free Kick是主罚任意球者，Penalties是主罚点球者，可设置多名，而Captain则是场上队长。

Stats Central（数据库）分为四部分：①League Tables（联赛积分榜）；②国内杯赛对阵形式；③联盟杯或者冠军杯的对阵形式；④球队各项数据统计（也可查看联赛其他球队数据），其中包含“出场次数（APP）、入球（G）、黄牌（YC）、红牌（RC）、夺得全场最佳球员的次数（MOM）、门将不失球场次（CS）、表现平均分（FRM）等。

教练模式非常重要的转会市场（Transfer Market）也位于这里，具体转会办法后面再详细介绍。之后就是升级部分（Upgrades）。在联赛中，有很多情况下可获得点数（Points），点数非常有用，可提升球队和教练自身的实力。每次比赛完后，如果获得点数，就可立即加在教练组不同成员的身上，具体办法是点击选定某一成员，用方向键上的右键给他升值，数值升到100就可把相应的方面提升一级。你领导的教练组由Striker Coach（前锋教练）、Midfielder Coach（中场教练）、Defence Coach（防守教练）、Goalkeeper Coach（守门员教练）、Fitness Coach（体能教练）、Medical Staff（队医）、Finance Department（财务人员）和Scouting Staff（球探）组成，其中前四名成员最重要，其余成员的作用同样不能小视。当教练组成员能力提升到一定程度，作为主教练的你，也会自动增加自己的星级，星级分五星10档，一次可加半颗星，要想成为五星教练可不是容易的事。此外，还有TEAM



《每日星报》头版头条：邓迪联队聘请了著名教练苹果熟了，新赛季大有希望！



财务部小姐告诉我好消息，俱乐部老板对我的工作非常满意，决定增加球队的转会资金。

SUMMARY等多种选项，具体可参见前文“实战指南”部分。

5.Save Career：记录教练模式游戏进度。

了解完教练模式主菜单丰富的内容后，就可开始你的执教生涯了。教练模式除了实际比赛中你的游戏水平外，最重要的就是教练水平的提高了，游戏中你无法自己训练球员，只能给教练增加能力值，让他们提高球队训练水平，然后你的球员的能力也会得到相应提高，其他就没有别的招儿了。而提高教练水平又需要足够的点数，如何尽可能多地获得点数呢？笔者总结出有如下办法：球队五连胜、球队10连胜、帽子戏法、单场赢五球以上、进入训练模式、不失球（CleanSheet）、进入CareerMode和TournamentMode、同城德比战获胜、获得某项赛事奖杯、点球决胜获得最后胜利、玩一场友谊赛。当你自己升到了二星半档次，就能执教AC米兰这样的大牌俱乐部了。游戏过程中还不时有随机的突发事件，将以一个模仿的PDA屏幕来通知玩家，例如财务部门通知你增加了一些转会资金等。

说起这里的转会市场，对于你打造一支超级球队可是很重要的。进入市场后首先会看到本队的球员及其身价（Value），还会有其他球队向你推荐他们的球员，具体买不买就由你自己决定了。如果你想卖出球员，首先选定需要卖出的球员，表示有意将其挂牌卖出，这时可能会有其他球队开价，如果达到了合适的价位，选Yes就行了，对方报价不满意就选择NO。这里要提醒各位大牌教练的是，如果是你的球员主动提出要转会的话，你一旦要求过高的价格而未能与对方成交的话，那么这名勉强留下来的球员会很不高兴，小脸阴沉沉的，派其上场也不会有好的发挥。如果你想买进球员，先进入目标球员所在联赛，选择他所在的队，然后选定该球员，和卖球员一样，对方会开价，然后选Yes或NO决定。买球员并非只看你的转会资金是否足够，有些球员并不一定愿意加盟你的俱乐部。比如，笔者执教苏超的邓迪联队时，多次提出要购买英超曼城队的孙继海、埃弗顿的李铁，均被他们无情拒绝，尤其是游戏中那个永远也上不了埃弗顿大名单的李铁，可真伤透了我的心，到我的队中他肯定是后腰的第一人选。不过，提出购买德乙慕尼黑1860俱乐部的邵佳一倒是马上就成交了，非常爽快。这里要注意的是，转会市场只在每年赛季前和一月开启。还有个窍门是，在上个赛季大力提升你的Scouting Staff（球探）能力，那么也会有意想不到的收获。因为在转会市场上其他球队的球员数值都是看不见的，球探考察能力强就很有用，并且还可在买入球员时检查他是否有伤病，避免吃哑巴亏。

最近在网上还流行一个网友发现的“FIFA 2005教练模式超级无敌赚钱大法”，特收录如下，向各位同好推荐。此方法的前提是，执教完一个赛季后，下个赛季依旧执教同一支球队。然后在本赛季期末时去转会市场，只寻找34或35岁的球员。一般情况下其身价特别低，疯狂地买吧（推荐买到上限30）。当新赛季你选同一支球队时，就会有一条新消息：你队里的老头全退役了，球探帮你找到一群年轻球员！看看他们的身价，再算算你买老头用了多少。怎么样？爽翻了吧！一般来说，新球员的身价是老球员的四倍，当然也有一定的随机性，和球探的能力值有关。当然，最重要的一点是，你队里的超级球星在34岁时一定要卖掉！笔者的经验是，一般球员在34～36岁之间就会退役，请大家注意！

尾声

FIFA 2005在比赛的设计上没有太多新变化，可能让玩家稍觉遗憾，不过大大强化了教练模式部分，也让游戏的趣味倍增。在笔者玩这款游戏的同时，网上传出了一条惊人的消息——EA于10月14日在其韩国分部突然宣布将首先在韩国推FIFA 2005 Online，挑战韩国网游市场！新闻说：“该游戏将由FIFA系列一贯的开发组EA加拿大工作室作为技术支持，于2004年12月进行封闭β测试，2005年初进行公开β测试。最近他们还在韩国秘密设置了专门服务器，并聘请一些韩国的热心玩家前来测试，听取他们的意见。”EA还透露：FIFA 2005 Online将维持FIFA一贯的风格，并加入对应网络服务器的内容。与针对美国市场的单机版FIFA系列不同，本作很多方面都会由EA Korea分社亲历亲为，由此可看出EA将这款游戏的销售对象重点放在了以韩国为首的亚洲市场。那么对于广阔的中国游戏市场，EA又会在何时采取怎样的举措呢？

2003年10月上市的FPS大作《使命召唤》以更胜《荣誉勋章》一筹的气势赢得了众多二战迷的交口称赞，原制作商Infinity Ward把资料片的开发任务转交给Gray Matter工作室，后者以开发《重返狼穴》而闻名。经过将近一年的等待后，这款名为《联合攻击》的资料片终于出现在大家眼前。经过改良的《雷神之锤Ⅲ》引擎再度展现出惊人魅力，更真实的爆炸效果、精益求精的音效、动作感极强的战斗让每一位玩家都深刻感受到半个世纪前的那场人类浩劫。本资料片虽然只有11关任务，却能以美、英、苏三方普通士兵的角度体现出反法西斯战争的壮烈一面，单机任务结束之后令玩家仍感觉意犹未尽，仿佛刚看完一部二战大片。总而言之，这是近期不容错过的一款重量级大作。

使命召唤——联合攻击

Call of Duty:United Offensive

■贵州 yago

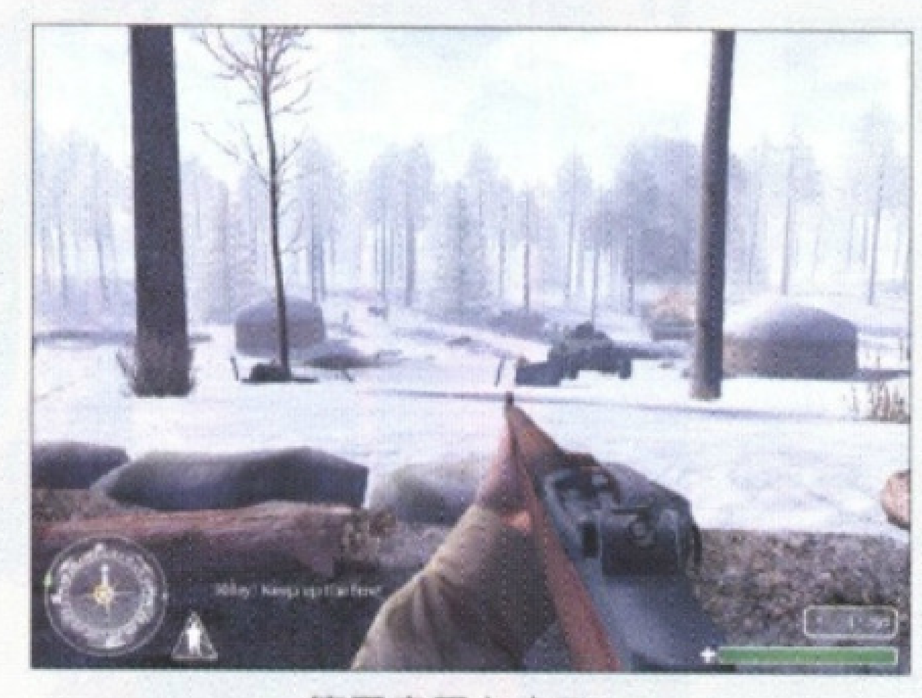

良品 总评 7.9

制作	Gray Matter
发行	Activision
载体	CD×3
类型	主视角射击
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

配置要求
CUP：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：128MB
显卡：32MB以上
硬盘：1.2GB

美军篇

1944年12月26日


德国鬼子上来了！

01.巴斯通（Bastogne）

玩家扮演101空降师的列兵Scott Riley，与一帮兄弟在Moody军士长的带领下分乘两辆吉普抵达巴斯通前线的雪林中执行侦察任务。交待完任务后跟着大家前进，很快遭遇德军并发生交火，敌坦克突然杀出，于是跟着众人撤退，迅速按F键坐上Moody军士长的吉普，操纵车上重机枪对付拦路的敌人，开车的事只管交给军士长。逃回连部后报告德军发起进攻的消息，随后跟着Anderson从另一扇门出去，来到右侧阵地指定掩体后和战友们一同抵挡德军潮水般进攻。混战中Moody军士长会在背后叫你去搬机关枪，于是跳出掩体跟他来到左边，在指定战壕中按F拿取机关枪，就地架好猛扫山坡上涌下的鬼子，另外也要注意右边靠近的敌人。再次听到Moody叫你后，跳出来奔到指定掩体拿取恩菲尔德狙击步枪，任务是敲掉对面山坡上的两挺德军机枪。接着继续跟军士长到右面阵地，这里已与敌军陷入肉搏混战，冲到山脚下从木箱里拿取火箭筒摧毁突入阵地的德军坦克，火箭弹不够可到最右边的掩体旁获取，摧毁两辆坦克后美军谢尔曼坦克大队赶来增援，阵地保住了！

连长Foley下令攻占佛伊（Foy）镇外的十字路口，深夜中跟随Moody军士长向德军阵地发起偷袭，沿途战斗中注意保护军士长和解决敌人机枪手就行。接近敌营时被对方察觉，从右翼树林靠近投掷手雷，攻入院中注意谷仓顶上会有机枪。在兵营二楼从抓获的德军


用机枪欢迎他们。

军官口中得知谷仓中关押着美军战俘，下楼迎接前来增援的德军，竭力攻入谷仓中救出战俘。之后跟随部队来到十字路口与友军会合，先攻占左侧的战壕再一口气冲入对面的地堡。侦察员报告有德军增援部队乘车赶来，补充弹药后迅速跑到伏击点，战斗打响后不要沉迷于对射，你的任务是拾取阵亡战友丢下的火箭筒摧毁德军坦克，胜利后返回十字路口。

02.佛伊

对佛伊的总攻在一阵哨声中开始，紧跟战友们穿过镇前的雪地，在草堆之间移动时按Alt键不放可加速奔跑。迂回绕到右侧大木屋后，德国人的88毫米炮似乎有尖兵提供火力校正，从屋侧战友尸体上拿取狙击步枪，卧姿射掉楼顶窗户里的两个火力点，注意看第二排楼房的顶部破洞中有个德军士兵正在朝这边张望，放翻他后美军得以继续推进。伴随战友们冲入镇子直扑那门88毫米炮，先操纵大炮转身轰掉楼上的机枪，之后再埋炸药摧毁大炮。接下来开始与德军逐屋短兵相接，换上冲锋枪当前锋，最后有扇门被德军坦克挡住，从另一侧后门出去，在坦克尾部放置炸药将其摧毁。片刻后坦克残骸消失即可冲入镇中广场，解决钟楼上的机枪手，最后攻入教堂。击毙里面负隅顽抗的德军后获悉友军坦克遭到火箭兵阻击，立刻爬到教堂最高的阁楼上，如果没有狙击步枪可从楼梯旁拿到德制狙击步枪，到制高点后以断墙为掩护在最短时间内击毙七名持火箭筒的德军。下楼跟随坦克行至小桥前，对面的德军虎式坦克挡住去路，猫腰一路沿着桥右侧前进，左侧桥壁被轰开后要及时狙杀机枪手，抓紧时机冲过桥跳入右侧战壕中，战友们自己会跟上。消灭坦克藏身农舍外的德军，拿取地上火箭筒摸入屋内摧毁虎式坦克，大功告成后回到屋外的院中向连长Foley报告。


穿越雪地进攻佛伊。


爬上教堂顶楼为坦克开路。

03.诺维镇（Noville）

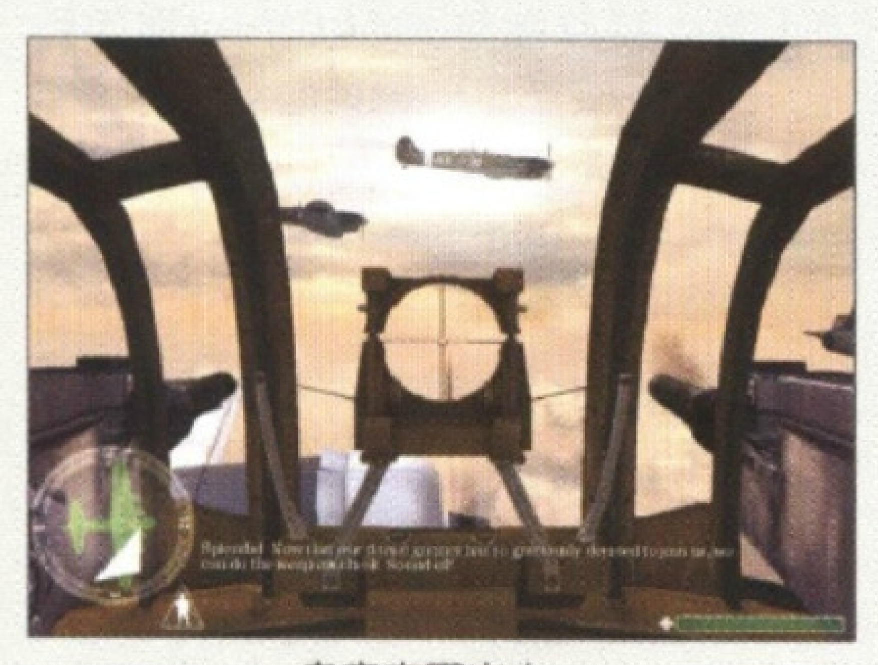
乘坐谢尔曼坦克抵达诺维镇外围，跟随Foley等人穿越街边民居前进，途中会遭遇大量德军，能否活命就看你的运气了。冲入地下室后被困，Anderson用炸药爆开出路，扫倒德军后出来已靠近中央楼群，换冲锋枪杀入楼前阵地，消灭前院全部守军后沿右侧攻入大楼内。消灭楼内敌人后到二楼报到，从此转入残酷的防御战。大约一个师的德军兵力在坦克和装甲车掩护下攻入镇内，不要指望能消灭多少远处的敌人，把旁边机枪架好瞄准楼梯尽头，守住这里既能保障战友们安全又可轻松消灭所有企图上楼的德国鬼子。注意听到有战友喊北面出现坦克时，要立即下楼到右侧门外拿取火箭筒，摧毁敌坦克后返回二楼。很快得到命令去增援镇守前院的Moody军士长，跑到前院帮助军士长打退德军冲锋，小心正对面二楼窗户里的狙击手。完成任务后返回主楼依旧守楼梯，这时又有德军坦克靠近，摧毁它时要注意不断冲入楼内的德军步兵，之后还有履带装甲车也等待着你的火箭筒关照。摧毁了一辆又一辆德军坦克，但四面八方仍然传来战友要求火箭筒增援的呼声，眼看就要崩溃之际，天空中突然传来轰鸣声，美军轰炸机群投下雨点般炸弹将德军机械化部队陷入一片火海，终于挺过来了！

英军篇

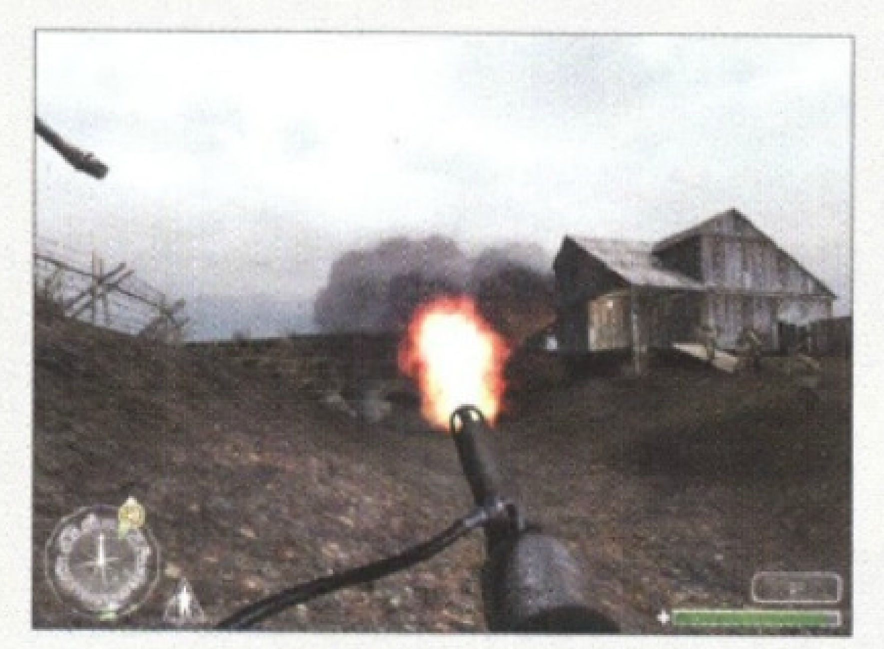
1941年9月2日

04.轰炸机（Bomber）

英国皇家空军计划以美制轰炸机B17奔袭荷兰鹿特丹的重工业区，主人公James Doyle作为机枪手登场。开始天空中只有飞机引擎的轰鸣声，按照机长指令来到飞行员身后操纵舱顶机炮，很快轰炸机群进入敌高射炮火网，头顶上一架B17被击落。接近荷兰海岸后飞行员惊呼11点钟方向出现德军战机，混战中注意两点：第一要仔细听飞行员的警告，敌机先后会从6点钟方向和3点钟方向出现，提前准备可给予迎头痛击；第二，尽量不要误伤己方战机，如果打错飞行员会怒吼你的名字。在大群Me109的围攻下机尾炮手不幸阵亡，机长会要你到机尾接手，到机尾上炮位扣住扳机就别放，第一波敌机群终于被击退。继续飞行片刻后，护航战斗机因油料不足先行返航，隆隆高炮声中本机右翼引擎被击中起火，机长求你赶到机舱中部手动关闭油料阀，在投弹员的尸体旁可找到这个阀。完成后迅速返回机尾炮位迎战第二波德军战机，片刻后机长再度要求你换到舱顶炮位，接着他又会让你返回机尾，打上一阵后如果发现没有了追尾敌机要赶紧自行返回舱顶炮位。好容易松了口气，不料投弹舱门又发生了机械故障，在舱顶炮位和炸弹之间可找到手动摇柄，扭开舱门后炸弹得以顺利投下。突然机尾起火，奉机长大人之命前去灭火，不料才走两步就发生爆炸，Doyle从断裂机尾掉落，多亏身


皇家空军出击。


海上舰炮大战。

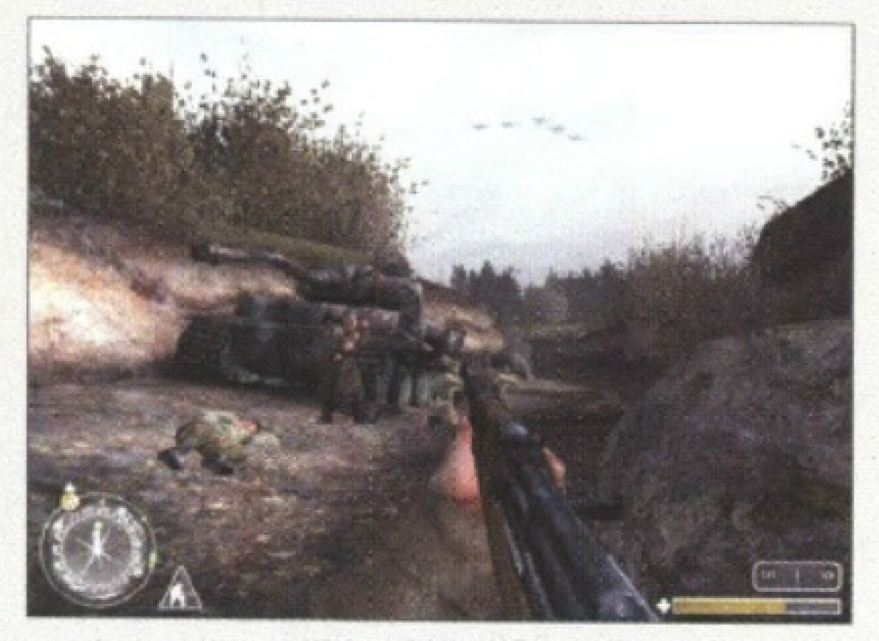

火焰喷射器近战威力很大。


让鬼子们尝尝手榴弹。

上还有降落伞，空中之旅就此结束。

05.铁路桥（Trainbridge）

Doyle正好挂在一棵大树上，下面还来了三名德国巡逻兵，正在发愁时Ingram少校带领的抵抗组织赶到解围。游击队员们要去炸德国人的军列，Doyle拿起鬼子尸体上的武器一同跟了上去。经过隧道口的小规模战斗后拐入林中捷径来到一处驻有德军的农舍，开始要潜伏靠近，战斗打响后你的任务是解决二楼窗口的两挺MG34机枪，带头攻上二楼后背后谷仓里还会涌出一股敌人，全歼农庄附近德军后继续赶路前往铁路桥，沿路战斗中只管负责解决敌重要火力点。穿过一段隧道来到桥头，消灭附近所有敌人后少校会让你爬下大桥安放炸药，在桥头堡旁拿到牺牲者丢下


不惜一切代价前进。

的炸药，然后从桥中部的梯口下去。要安放炸药的地点有四个，都在第三层，要分别从第二层的两个梯口下去，桥洞中还藏有不少德军，用冲锋枪解决他们。成功后返回桥面朝来处飞奔，冲上右侧山坡，Doyle会把启爆大桥的光荣任务交给你，当他挥手时对准启爆器按F键即可将驶上大桥的军列炸个粉碎。隧道口里出现大批德军，跟着少校从旁边的林间小路撤退，沿途要两次组织埋伏阻截敌追兵，最终返回农庄。在敌人的零星火力中迅速冲入谷仓，乘上大卡车冲出重围，最后小心隧道口的几个火箭兵。

06.西西里（Sicily）

两年之后的1943年，Ingram少校带SAS特种部队前去摧毁德军隐藏在西西里岛海岸要塞里的重型大炮，Doyle也参加了这次行动。从小艇登岸后以消声司登冲锋枪消灭小屋和碉堡里的德军，然后乘卡车上山。半途卡车发生故障，下车步行杀入灯塔，在塔中三处指定地点安置炸药后撤出。沿着山腰小路行至山顶，灯塔爆炸吸引了大批德军，众人趁机从古堡断墙口潜入。沿着城墙摸索前进，摧毁通信中心里的五座电台后来到大院里，跟随队友们闯入地下要塞。抵达大厅后Doyle负责摧毁大炮，和两名队友且战且进，途中在一间办公室里可获得重要机密文件。乘升降机来到炮座坑道，在三座大炮尾部安放定时炸弹实施破坏，然后从新开启的铁门进入炮弹保管室，在三堆炮弹处同样安放炸药，随后沿原路返回大厅。德军发现中计后涌回山顶，Doyle从爆开的大门回到大院中，扫倒几个敌人后上Ingram少校驾驶的摩托车。逃跑路上前面战友乘坐的轿车被敌坦克击毁，幸存的两人拐入山间小路逃命，接下来是一场惊心动魄的车技表演，少校驾车Doyle负责射击追兵，撞上一辆坦克后两人翻车逃入巷中。紧跟少校穿墙入户逃到山崖，在追兵们的弹雨中沿小路下到岸边碉堡，冲出碉堡后登上巡逻艇。最后还要摧毁八艘追来的敌巡逻艇才能过关，使用舰炮的要诀是敌在远距离时要抬高T字形准星，敌舰靠近后则要压低准星。

苏军篇

1943年7月4日

07.堑壕血战（Trenches）

为挽回斯大林格勒战役中丢掉的面子，德军在东部战线上发起反攻。波托夫地区附近苏军全力抵抗，主人公Yuri手持一杆莫辛·纳甘步枪从军列上跳下，与战友们爬上卡车驶往前线的途中随处可见燃烧的车辆和尸体，大队T34与步兵在向前挺进。目睹前后军车的爆炸后终于来到战壕，从政委手里接过60发子弹跟随大家冲入火线，一发呼啸而来的炮弹几乎将Yuri耳朵震聋。从弹药点拿取SVT40半自动步枪，迅速摸到战壕最右侧趴下，枪口冲着战壕。炮火很快停下，一阵急促哨子声后德军开始发起冲锋，不要试图站起来消灭所有德军，只管射那些突入战壕中的敌人即可，最终一架坠毁的斯图卡轰炸机宣告了德国人的进攻失败。这时听说左边战线吃紧，赶紧和同志们前去支援，刚出坑道口就看到装备火焰喷射器的德军，消灭敌人后跟随班长Antonov返回阵地。德军的象式重型坦克压制住了我军火力，Antonov命令你用炸药去摧毁前方的三辆象式坦克。穿过飞机残骸下的甬道迂回靠近目标坦克，安放炸药时要注意坦克附近的德军步兵，战友们也会提供一定火力掩护。完成这个任务后跟上Antonov前往附近村子截击德军，沿路有德军火焰喷射器伏击。到达村子后与敌人展开巷战，注意节约弹药，务必

坚守两分钟等待援军赶到。最安全的办法是冲入要守的房子内，退到进门通道尽头的沙发后守株待兔，别管外面德军坦克如何嚣张，从门口进来一个就放倒一个，很容易就坚持到最后胜利。

08.旁尼利（Ponyri）

接下来要在坦克配合下攻占位于旁尼利镇的车站，开始以己方坦克为掩护接近车站，激烈对射中听到Antonov命令要及时移往左侧。从左翼攻入车站后方，然后迂回到右侧包抄敌人，注意水塔上会有敌狙击手出现，不解决他战友们无法前进。冲上站台后杀入车站内，冲锋枪加手榴弹拿下二楼，清扫完毕后下楼从后门出去。河对岸还有大批德军顽抗，跟着战友们过河，学校二楼有一挺重机枪挡路，绕到后面上楼激战拿下这个火力点。接着前面出现一辆德军坦克，Yuri要从右侧断墙口绕道过去，掩护战友炸毁这辆坦克。坦克旁的入口内又有一挺德军机枪，按Alt键快速冲到对面，与战友沿左侧绕道上楼解决这个火力点。残余德军困守工厂内，进院后先冲入地下室，上楼消灭一层敌人后继续沿楼梯上去，来到最高层后从铁梯下到工厂里，德军在坦克掩护下发起反攻。此时要拿取中间地面上的火箭筒，然后绕到左侧轰击德军坦克，需要小心不断涌入的德军步兵，反复几次后成功摧毁敌坦克。


库尔斯克坦克大决战。

09.库尔斯克（Kursk）

由于残酷战斗苏军装甲部队大量减员，Yuri被抽调到第五近卫装甲军暂时充当坦克手。坦克大决战开始了！左手A、W、S、D键控制底盘移动，右手鼠标操纵炮塔旋转和射击。抵达小桥边先要摧毁两门德军反坦克火炮，接着过河清除龟缩在建筑物内的反坦克步兵。很快会遭遇德军坦克群，混战中要当心敌步兵发射的火箭，战斗结束后前方路口被阻塞，绕道左侧抵达山谷中与友军一道迎战德军。几次成功突破后抵达主战场，德军坦克集群会先后从北面和西面发动突击，与友军坦克一道消灭这些入侵者，最终战斗难度并不大。


跟随坦克隐蔽前进。


击落敌人轰炸机。


使用站台上的88毫米炮摧毁敌坦克。


趴在这里躲到最后。

10.哈尔科夫1（Kharkov）

Yuri重新回到步兵队伍中并参加了哈尔科夫战役。开始会遭遇前面楼房中德军的猛烈火力，不要开枪，迅速冲到最前方的断墙后隐蔽，两侧会有己方坦克出现轰塌楼房。听到Antonov命令后跟随坦克前进，来到前方路口受阻于敌反坦克火炮，接受指引己方炮火任务后潜入楼房中寻找路面两侧隐藏的三门德军反坦克火炮，发现后按"3"切换到望远镜，锁定目标时镜头中会出现红圈，按下左键确定后立刻抽身隐蔽，己方炮火会立刻飞来摧毁目标。Yuri只要跟随战友们一道前进就不会迷失方向，注意第三门火炮是一辆反坦克战车。完成任务后跟随坦克继续前进，穿越无数废墟攻到面目全非的一处院子，紧跟Antonov一路前进，注意随时看左下角的目标点显示，根据这个移动指示上楼清除顽抗德军。在窗口边固守片刻，很快会有德军坦克破墙出现，用旁边的火箭筒摧毁坦克，然后消灭院内敌人。

11.哈尔科夫2（Kharkov）

跟随坦克接近中央广场后，大量障碍物挡住了坦克，德军趁机负隅顽抗。Antonov要Yuri和他一道前往另一侧请求工兵爆破障碍物。与班长相互掩护，借助坦克残骸找到工兵队长，而后全力保护两位头顶蓝色标志的工兵，尤其当心广场中央突然出现的德军。成功后，靠近Antonov听到战友们喊叫敌机，赶紧爬上身后的四联高炮迎战九架德军轰炸机，射击的要诀是必须以丁字准星上方一到两毫米处瞄准敌机开火，三五发即可搞定一架。离开炮座跟上战友们，穿过一座废楼后来到车站。站台上有一门88毫米炮，附近屋顶和水塔上也有大量德军，更可怕的是，天上会不断有斯图卡轰炸机朝你所在之处投掷炸弹。德军士兵和轰炸机都是无限的，Yuri的首要任务是用88毫米炮摧毁靠近的坦克和装甲车，其余时候要离开炮座隐蔽，但为防斯图卡还不能老躲在同一个地方。击毁五辆坦克和装甲车后还要再坚守两分钟，此时可躲到车厢平台右侧的沙包后趴下，枪口对准沙包入口准备迎接冲进来的德军，时间一到即可轻松结束这个艰巨的任务。P



超魔法大战（下）

■辽宁 枫红一刀流
（本刊特约作者）

第19战：12月第1周/不动的桥墩

胜利条件： 帮助3名不动的桥墩的学生逃脱。

Perfect条件： 没有撤退者，15分钟内完成。

本关时限是30分钟，如果动作迅速的话5分钟内就能过关。在第5分钟会有敌军的增援出现，在平台（B）的两个出口分别有水滴×6和重骑士×6出现，并且在两侧的通道上也有很多的邪眼朝主通道移动，因此宜速战速决，拖延时间越久越难打，如果感觉时间仓促可放弃夺取宝箱，所有队员传送到障壁之内全力攻破障壁，这样会节省不少时间。

在开始派5名队员上场，编组为第1队，建议为剑士×2、重战士×2、僧侣×1，切换到攻势AI，一起冲往中部的圣泉（D），在这里杀掉重骑士×2，然后重战士退场，剑士和僧侣往两侧占取守护塔和宝箱（G、H），与此同时那3名学生占领圣泉（C），召唤重战士和魔法师等余下队员登场攻破两道障壁（E）。接着3名学员开始往撤离点圣泉（A）移动，可用僧侣的幻影加持来增加学生们的移动速度。其他队员一起攻到平台（B），分派几名队员夺取5座守护塔，派剑士防守右侧的洞口，那里在第3分钟会有水滴出现。重战士防守在平台中央，僧侣不断给他们回复，速度快的话3名学员在5分钟前走到撤离点。如果拖5分钟后重骑士出现，可派移动速度快的猎人上前分散他们以拖延时间，或者重战士上前杀掉两个，等3名学员全部撤离，任务完成。



本关结束后对话会有选项，选择“无论如何，我们就相信不动的桥墩的选择”，则加入角色派洛斯（重战士）、昱荻（重战士）；选择“我知道您有所顾虑，但还是希望您能加入”，则加入角色加德摩斯（重战士）。笔者Perfect过关时间：00:04:43。

第20战：12月第3周/沉思的圣堂

胜利条件： 维持一个以上的守护塔属于我方。

Perfect条件： 没有撤退者，维持4个以上的守护塔。



本关要坚守守护塔1小



制作	EnterBrain
发行	光谱资讯
载体	CD×1
类型	战略+养成
语言	中文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

配置要求	
CUP：	Pentium II 400MHz
内存：	128MB
显卡：	16MB以上
硬盘：	1.5GB



在开始兵分两路，一队用3名学生召唤主力登场。


在杀掉4只生产者和贾聂修后，留守最上的守护塔。

时，拿P的重点就是时间的合理调度。队员的时间都相当紧张，要合理运用队员的上场时间，以免最后无可战之兵。还有就是随时密切注意队员的ET，时间少于2分钟马上退场，否则P就飞喽。在开始迅速让剑士和重战士退场，在地图下方的2座圣泉（A、B）让他们登场，消灭附近的生产者（2），它们会不断召唤出水滴和飞翔的亚逊，如果不清理本关是超难的。清完生产者队员马上退场，因为不久在附近（D、E、F）会有重骑士等怪物增援，不用与他们缠斗，放弃守卫圣泉（A、B）。与此同时其余队员朝地图的中部（H）和东方（C）攻去，那里有2个诅咒法师，他们会不断召唤天剑等会飞的怪物，将他们同样清除。在将4个会召唤的怪物清除后，让大部分队员退场，只派少数队员留守最顶部的一座守护塔（S）左下的圣泉（G）。笔者只留1名猎人，可远程射杀飞翔的亚逊或天剑，如果损血可召唤僧侣随时回复，这样可最大限度节省上场时间。

在前15分钟只有少量的飞翔的亚逊出现，可召唤猎人射杀，杀完再退场，派时间充裕的队员留守。不久敌人的援军会陆续出现，有远程攻击的精灵石，还有紧缚者、邪眼等，15分钟左右会有几名重骑士攻上来，召唤重战士杀掉，退场。还有几名重骑士被卡在楼梯下面，有圣泉旁的队员吸引，他们不会攻到守护塔的台阶上去。轮番换队员看守右上的圣泉，捱到第40分钟开始派遣重战士和剑士下台阶清理怪物，请先给他们加物防魔防（大地调和——提升魔防，万物之母的祝福——提升物防）。重战士主攻重骑士，余者小怪物用剑士清理，精灵石和雷光则多用剑士的“空压斩”来打，能震退敌人。路上如遇过多的重骑士要边退边打，补完血再冲上去战斗，重骑士移速慢没太大压力。在拿下守护塔（H、I）后派武士守在双排楼梯顶，下面有一群怪物聚集，可用风系魔法降怪物的魔防，然后用魔法师的流星雨、大地束缚、霜刃乱舞等群体魔法攻杀。在50分钟左右往下攻，时间结束前夺下守护塔（J）完成任务。

本关结束后会出现谈话选项，选择“请你们努力地贯彻自已的誓言吧”，不会有队员加入。选择“这就是你们所选择的道路吗”会另有3个选项，选择1：席拉加入；选择2：费尔德讷加入；选择3：艾蕾加入。其他加入角色：瑟希莉丝（归队，猎人）。离开角色：帕弥拉（魔法师）。笔者Perfect过关时间：01:00:00

第21战：1月第2周/巴雷欧斯荒原



胜利条件：驱除潜伏在风之大地的混沌。

Perfect条件：没有撤退者，占取所有守护塔和圣者之泉，5分钟之内解决掉双头龙。

在开始将全部队员设成攻势AI，兵分两路分别夺取2座守护塔（B、C），同时派两名剑士和一名重战士到东北角平台看守2座圣泉，那边会出现一些邪眼之类的怪物。守护塔附近的怪物都由拖着铁球的紧缚者守护，用重武士强攻，然后派猎人过去抢塔。占完塔，两队迅速往西南方（D）会合，然后一起冲破障壁。在这时将提升“物攻”、“魔防”挂到战士身上，重武士和剑士一起冲到两边打精灵石和支柱（E、F），魔法师在后面用流星雨、霜刃狂舞等魔法轰炸，而僧侣则在后面用光系7级魔法群体回复。战斗期间双头龙会施展群体攻击，不过他的吟唱时间很长，没有太大威胁，清除完精灵石再一起上前打双龙头（G），这样就轻松多了。笔者Perfect过关时间：00:04:50。

第22战：1月第3周/眺望万物的尖塔



胜利条件：确保所有的守护塔属于我方。

Perfect条件：没有撤退者，占据所有圣者之泉和守护塔，帕兰达因的学生没有伤亡。

在开始全员上场并切换到攻势AI，往前走分两路行动，一路杀诅咒的贾聂修（G）并占圣泉，另一路下台阶打几个钢拳，然后让重战士退场。一路往西方的山腰（A）冲去，解决掉邪眼和魔





兵分两路，分别攻夺南北2座守护塔。



异常艰苦的一战，稍不留神就会有队员挂掉。

法师占领2座塔，注意要清除山脚的贾聂修（E），他会不断召唤怪物。在夺下最下面的2座塔后兵分两路，一路上阶梯攻占守护塔（B），另一路由东边梯楼攻到平台夺占守护塔（C），然后到东边占圣泉，并消灭下面的贾聂修（F）。两队准备同时攻上平台（D），召唤重战士登场，魔法师和猎人远程杀掉诅咒的贾聂修，重战士上去砍雷光，清除完平台的怪物用地系魔法给重战士提升物防魔防，上楼梯吸引红色重骑士下来，用魔法师给他放缓速魔法，然后放新星震荡（破坏力强），使之回血程度减弱，重战士上去边退边打陆续解决掉2个重骑士。

上塔顶平台可看到正中的帕兰达因学生，占领5座守护塔，然后将剑士切换到待命状态分别站在5座塔的旁边，这样它们就不会被正中的学生占去了，队员也不会主动攻击他们。将剩下的队员切换到守势，控制他们沿圆圈清除邪眼、精灵石和钢拳等怪物，占领余下的5座守护塔，但要注意不能伤及那些学生，否则就拿不到P了。本关结束后根据战绩会有不同的队员加入，如果“Bad Luck”则谬拉和奇法加入，如果“Congratulations”以上评价则是娜芙忒卡和玛贝拉加入。过关后加入角色：雪瓢法（僧侣）、玛贝拉（或奇法，魔法师）、纽（猎人）、奥吉尔（重战士）、娜芙忒卡（或谬拉，魔法师）、帕弥拉（归队，魔法师）、奈比洛斯（教师）、修奈铎（教师）。笔者Perfect过关时间：00:14:34。

第23战：3月第4周/毁灭之王



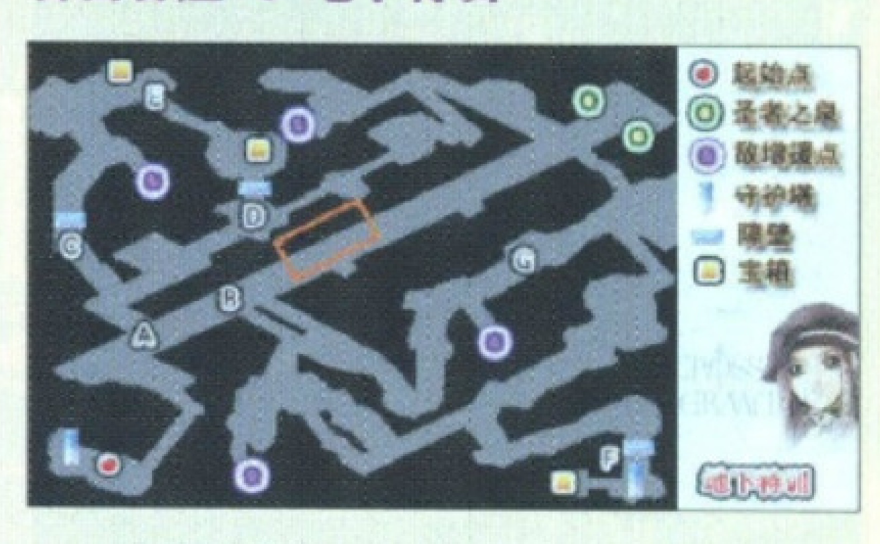
胜利条件：驱除混沌。

Perfect条件：没有撤退者，敌人全歼。

在起始处只留下剑士×4和法师僧侣，其他队员全部退场。往前走穿过一道障壁，不远是熔岩地形的平台（A），杀掉一个巨神，绕过熔岩攻破一道障壁（B），往前是一片冰谷地带（C），攻破障壁（D）来到草原地带（E），在这里杀掉一个巨神攻破障壁（F），进去杀掉几个精灵石，攻破障壁后给队员加上攻防。往前走是8座守护塔，将它们占领。下台阶到平台（H）杀巨神×2和精灵石×2，再往北攻破2道障壁（I），继续打巨神×2和精灵石×2。进入洞里（K），不要往里急冲，先消灭周围的诅咒巫师，魔法师及时给重战士和剑士施展大地调和和万物之母的祝福，僧侣在后面群体回复。打完6个诅咒法师后再上前打光之王，杀掉后他又会变身为暗之王，一顿狂殴下终于将他打倒，感觉最后的王还没有之前的BOSS厉害，轻松过关后感觉到少许的失落。笔者Perfect过关时间：00:14:05。

过关后听到学生们的毕业致辞，他们陆续离开了学校到四方旅行修炼，这并不是结束，其实这才是真正的开始。在通关一遍后重玩就会发现，虽然开始仍有3名学生，其他人物也仍按照剧情的发展加入，但之前的装备、技能和学级分数会完全保留下来，并且能力值会是破关时的一半，能力上限由100上升至135——同学们，继续加油吧，朝第2轮的挑战冲刺！

自由冒险1：地下特训



胜利条件：持续战斗15分钟以上，保护守护塔和圣者之泉，占领宝箱并保持蓝色光芒，破坏所有的守护之壁。

Perfect条件：没有撤退者，达成所有胜利条件。

此战建议在6月末挑战，这时会有8名队员在30级以上，有可能打出Perfect。这一战地图与第02战“黑暗中的灯火”相同，要占领的宝箱分别位于地图的东南角（F）和西北角（E），敌人防守严密的是西北角，要派一定兵力把守。而东南角的宝箱地处偏僻，并有守护塔的防御，不易被敌人攻占。

开始的守护塔派重战士留守，余者上台阶消灭徘徊游荡的邪眼×5（A），在主通道杀掉猎头者和精灵石×3（B）。然后往北上台阶攻到障壁前（D），那里由雷光×3、猎头者所守卫。杀掉他们将障壁攻破，进去夺取两个宝箱，然后绕到障壁（C）前杀贯通者和精灵石×2，攻破两处障壁



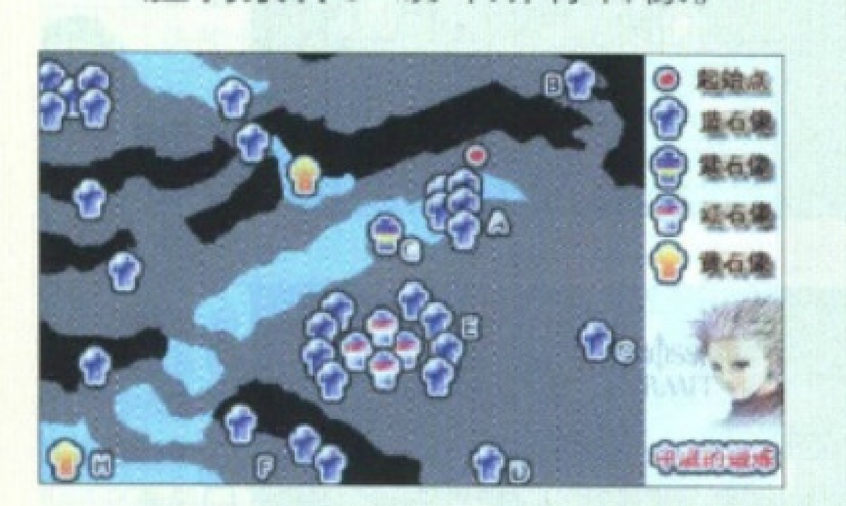
攻到一半就伤亡大片精英，探完地形再重新来过吧！



（C、D）大约5分钟时间。这时将队伍分为两队，派魔法师、猎人和剑士在西北守宝箱，余下的往地图东南行进。在东北角有韦驼天×5和贯通者×2，杀掉后往东南下阶梯杀韦驼天×5和猎头者。在G处有贯通者×2，清理后直接杀奔东南角，在障壁后有贯通者×2，约在10分钟占领守护塔和宝箱（F）。这时要布阵防守，在13分钟时东南和西北都会有钢拳×2攻到，用剑士来主攻，魔法师和猎人辅助，破掉后坚守到14分钟左右，东南角留下一名队员防御，其余3名朝东北角（H）行进，路上顺道消灭增援的怪物。攻占两处圣泉后，任一角色跑入大门任务完成。笔者Perfect过关时间：00:16:11。

自由冒险2：中庭的锻炼

胜利条件：破坏所有石像。



Perfect条件：3分钟内完成。

在8月第4周可挑战，没有时间限制，不过以当时的实力难以拿到P，建议在9月第5周再去挑战，那时会增加3名队员。图中标注的是石像的位置，它们分为多种颜色——黄色的物理攻击有效，红色的魔法攻击有效，紫色最强，蓝色一般。在开始将所有队员切换到主攻AI，重战士和剑士一组，配一名魔法师用来打黄色，这一组主要清理地图东南的石像。猎人和僧侣等人为一组往北上山坡清理山顶和水中的石像。第1组清理石像（A），重战士打石像（G），然后清理石像群（E），剑士跑去打石像（D、C），然后下山坡打崖底（F）的3座。另一组沿着山坡的路一直往西北清理就好了，最后要跑到东南水潭打石像（H），大约3分钟内完成。

自由冒险3：黑暗的防卫

胜利条件：在时限内阻止怪物突破防线。



Perfect条件：没有撤退者，敌人全歼。

在9月第5周可挑战，时限为30分钟，要拿P的话须在20分钟之前将两岸的怪物清理掉，然后集中精神打出现的增援。在开始派剑士、猎人和僧侣上场，往上方（A）夺取守护塔和圣泉，这里由水滴、监视者和弓之魔精看护着。然后过河夺圣泉（B），一起回河边防守，道路的上方会不断地涌下敌人。建议在初期先清理河岸的敌人，10分钟后召唤重剑士上场，在各个怪物出现点守候并清剿敌人。较难打的是后期出现的雷光，移动快且防御高，在增援出现前将重战士移到西北边（7），等他们一出来要集中围攻。笔者Perfect过关时间：00:30:00。下面是整理出来的增援地点和怪物：

00:03:00：地走者、精灵石（1）
00:07:00：生产者（2）
00:12:00：贯穿者、弓之魔精、精灵石（3）
00:16:00：生产者（4、5）
00:18:00：水滴（6）
00:21:00：钢拳、邪眼、精灵石、猎头者（3）
00:23:00：雷光、猎头者、邪眼（7）。

自由冒险4：圣者的坟墓

胜利条件：歼灭所有的“匍匐蔓延而来之物”。





游戏结尾听到学生们的毕业致辞，主角又开始漫长的旅行。



在第2轮时，角色的技能和装备都完全保留。

Perfect条件：没有撤退者，10分钟内将敌人全歼。

本关在10月第1周可以挑战，没有时间限制。在开始全员上场（攻势AI），将队伍分为3队：一队魔法师和猎人往东南（A）攻夺圣泉和守护塔；另一队为剑士往地图中央位置（B）清理，夺取圣泉（C）；第3队为重战士朝地图西方夺取守护塔（D）。记得每一队配一名僧侣回复，最好每一队配一名猎手来清理在河流上空的怪物（飞翔的亚逊），在清理时要注意支路末端的敌人，务必要清理干净。最后队伍在北方（E）会合，先夺取3座守护塔（F、G），往北上台阶打弓之魔精、精灵石和天剑，最后的2座圣泉附近有诅咒巫师防守，杀掉他占领圣泉（H）。这时如将地图的敌人清光即可完成任务，如有怪物残余则要在地图上寻找清除。想打出Perfect的话，最好一遍清除干净，或者在往北端山顶（G）进攻之前，同时派女巫或猎人（或利用圣泉传送）到地图的各处搜索漏网之鱼。笔者Perfect过关时间：00:09:49。

自由冒险5：迷宫

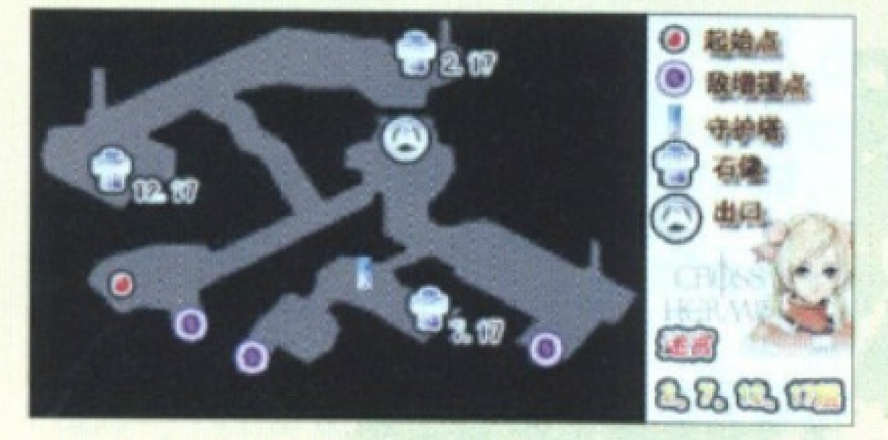
胜利条件：击破石像到下一层。

Perfect条件：没有撤退者，10分钟内将敌人全歼。

本关1月第5周可以挑战，其实前20层的地图是5幅地图修改的，稍有不同的是石像位置的变化。迷宫1、6、11、16层为同一幅地图，派剑士×2和重战士直奔石像，不用理会途中的地走者和监视者等小怪，抵达路口分出一人占宝箱，破坏石像后重战士退场，派移动快的队员跑到东南方的障壁前再将重战士传送过去，破障壁往下层移动。笔者Perfect过关时间：00:04:20。



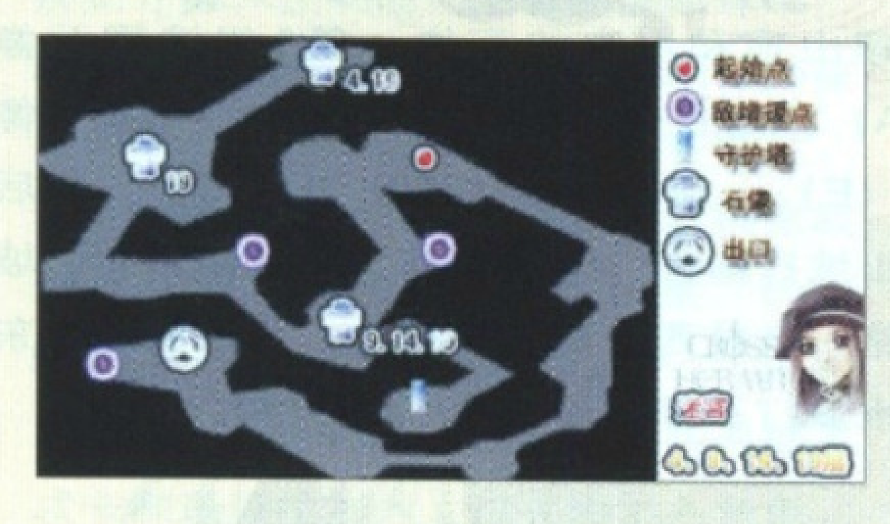
迷宫2、7、12、17层为同一幅地图，派猎人×3攻击石像，剑士跑到东北的障壁前再将重战士×3传送过去，攻破障壁往下层移动。笔者Perfect过关时间：00:02:18。



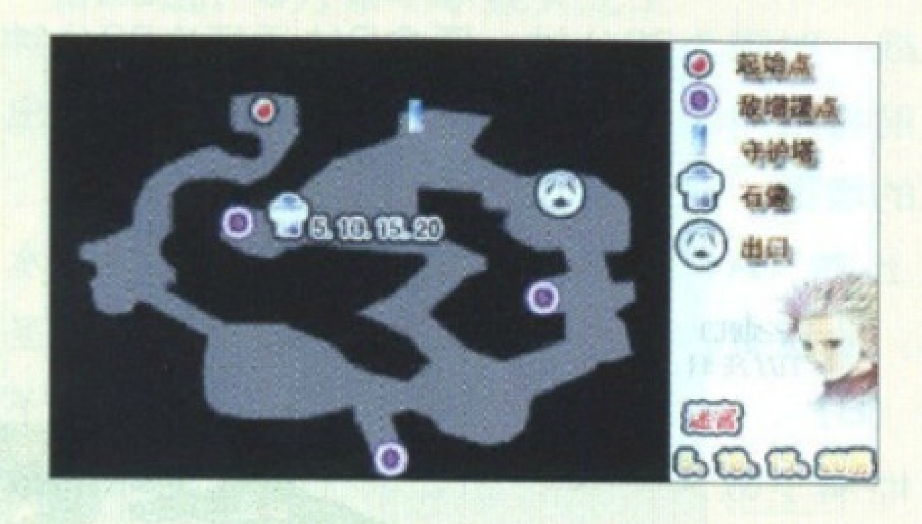
迷宫3、8、13、18层为同一幅地图，在开始派猎人×3登场直奔石像，可看到山谷底涌满了怪物，不必在乎他们，在山崖上隔岸射击石像（猎人视野要够），摧毁石像后退场，同时派剑士沿着东南的小路绕到东南角找到石门，再召唤出重战士摧毁障壁离开。笔者Perfect过关时间：00:02:24。



迷宫4、9、14、19层为同一幅地图，在开始派猎人×2登场、隔山崖朝对岸的石像射箭，破坏石像后退场。同时重战士×2和僧侣沿小路往东南方向推进，路上会有远程攻击的怪物，可召唤魔法师用范围攻击杀掉，重战士清理余下的障碍，最后破坏东南角的障壁离开。笔者Perfect过关时间：00:04:32。



迷宫5、10、15、20层为同一幅地图，在开始仍派猎人×3上场，往南沿小路走不多远便可望到对面山崖的石像，猎人开始攻击石像，再召唤剑士上场，沿逆时针方向顺着小路往东北角行进，避免与路上的怪物交锋，跑到障壁前召唤重战士破障壁离开。笔者Perfect过关时间：00:03:00。



迷宫21层直接往西南走拿宝箱任务结束。笔者Perfect过关时间：00:00:15。

自由冒险6：大图书馆

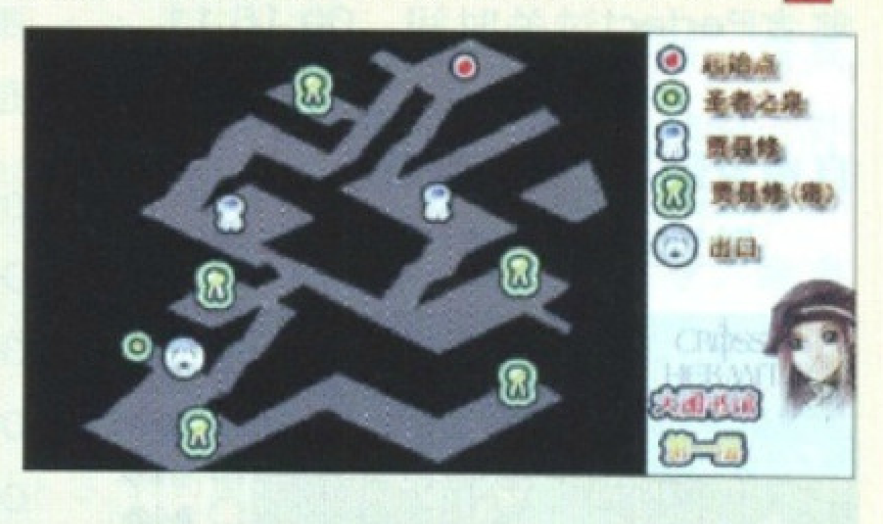
胜利条件： 抵达下一层楼。

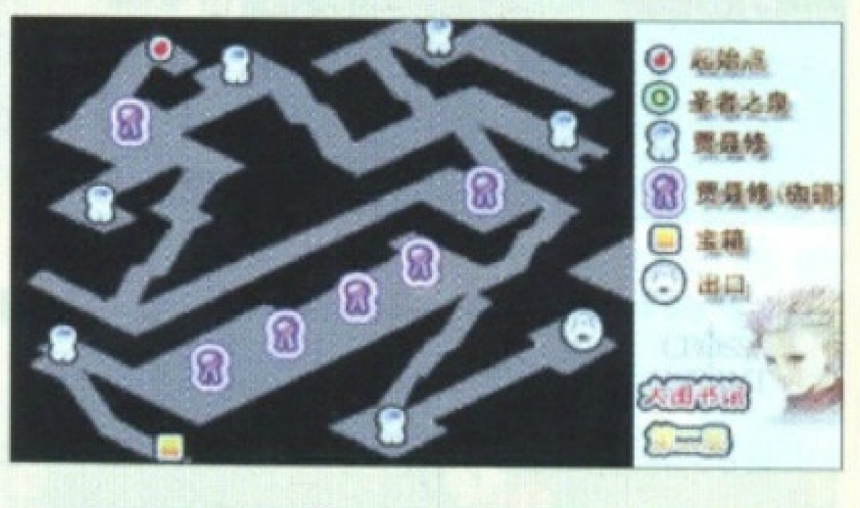
Perfect条件： 没有撤退者，敌人全灭。

本关1月第5周可以挑战，共有4层，前3层是很具有挑战性的关卡，怪物密布魔法纵横。在上阵前重战士学习爆碎斩等强破坏技能，还有生命的活力等常驻技能。魔法师则学习万物之母的祝福和大地调和等地系辅助魔法，当然流星雨、大地束缚和霜刃狂舞打群体的高级魔法也是必须的。在迷宫起始处派重战士×4、魔法师×4、僧侣×2上场，给重战士加上大地调和提升物防，重战士一路沿台阶往下冲，魔法师用流星雨等魔法狂轰下面的钢拳、精灵石等怪物，僧侣轮流给重战士群体回复，一直朝着楼梯口冲就可以了。第2层建议由开始走右侧的楼梯下去，途中遇到大量飞翔的亚逊，用魔法师的群体魔法满屏轰炸，然后重战士直线下冲就过了。



第3层怪物很多，建议尽量用远程攻击的队员先把诅咒的亚聂修杀掉，阻止他召唤出更多的怪物，稳扎稳打地沿右侧楼梯攻下去。只要过了3层，不管战绩如何，都会随机从参战队员中抽取一名领悟奥义，打到第4层则可拿到3个奥义。另外还有一种快速拿奥义的方法，前2层可用重战士挂上魔防物防直接跑下去，会在无伤亡的情况下过关，笔者Perfect过关时间分别是：00:01:30、00:02:25，但只能拿到评价C，等到第3层派1名队员送死就可拿到奥义了。P







中国台湾省网络游戏排行榜

(2004年10月上旬)	
1.	希望 Online——鬼马夜总会
2.	天外 Online
3.	梦幻之星网络版——蓝色脉冲
4.	O2 劲乐团
5.	天翼之链 2.56
6.	太空战士XI——普罗马西亚的诅咒
7.	石器时代 7.5——精灵的召唤
8.	童话——国王的新衣
9.	EI Online——血之审判
10.	天堂II——浑沌的年代

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站



美杂志评出青年技术人物100杰 陈天桥榜上有名

美国麻省理工学院（MIT）的杂志《技术评论》（Technology Review）近日出版的10月号评出了2004年度全球青年技术杰出人物100名（简称TR100），中国网络游戏业的风云人物、上海盛大互动娱乐有限公司的CEO陈天桥榜上有名。TR100是《技术评论》杂志为表彰青年创新人物而设立的固定评选制度，自1999年以来每年公布一次，对象是全球范围内35岁以下的技术研究者和企业家。专业领域包括计算机、纳米技术和生物医疗科学三个方面。31岁的陈天桥因创立了中国最大的在线游戏企业，其运营的游戏吸引了数百万用户，其公司在今年5月的首次公开上市中募集了1.52亿美元的资金而入选，成为这份名单上仅有的两名中国人之一。

韩国网络游戏排行榜

1.	Fantasy LIFE
2.	天堂II
3.	君主
4.	天翼之链
5.	天堂
6.	魔法飞球
7.	奇迹
8.	精灵
9.	ASDF 滑板
10.	Yogurting

资料来源：韩国 Rankey 站

EA拟在韩国推出多款传统单机游戏的网游产品



10月14日，EA韩国分部宣布将会在网游大国韩国推出其传统意义上的单机游戏《FIFA 2005》和《荣誉勋章》的网络版，其中首先推出的将是EA影响力巨大的体育游戏《FIFA 2005》的网络版《FIFA 2005 Online》。这款游戏由FIFA系列的开发组EA Canada提供技术支持，由EA Korea亲自制作，预计在2004年12月进行封闭β测试，2005年初进行公开β测试。据称，EA Korea最近已经架设了服务器，并聘请一些韩国的热心玩家参与测试，听取意见。EA Korea认为，《FIFA 2005 Online》的推出将是EA的技术优势和开发经验与亚洲巨大的网游市场的完美结合，EA也有意以此为契机进军垂涎已久的亚洲网络游戏市场。

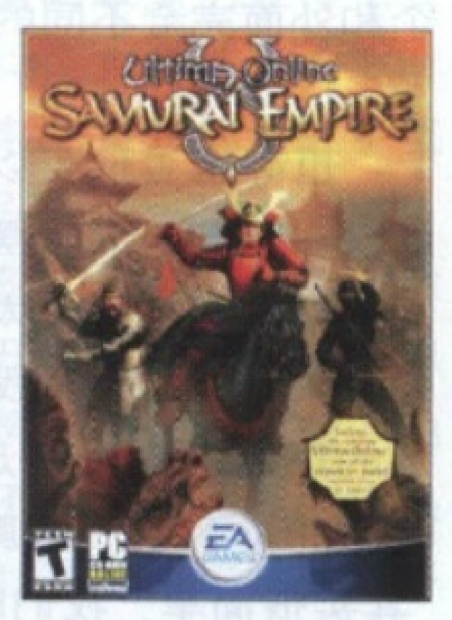
云网销售风云榜

(2004年10月上旬)	
1.	网易一卡通（大话/梦幻）
2.	盛大网络游戏卡
3.	仙境传说（RO）网络游戏卡
4.	网星（魔力/轩辕剑）直充
5.	剑侠情缘游戏卡
6.	奇迹（MU）网络游戏卡
7.	华义 WGS 游戏卡
8.	破天一剑网络游戏卡
9.	骑士 Online 游戏充值
10.	游龙世界充值卡

资料来源：游卡销售云网

《网络创世纪——武士帝国》即将推出





老字号的网络游戏《网络创世纪》将于11月2日推出新资料片《网络创世纪——武士帝国》（Ultima Online: Samurai Empire），游戏开放了新地图亚洲新大陆Tokuno群岛，玩家将可以探索这片远从《创世纪》开始就存在的传说之地，在这片当时叫做"Land of the Feudal Lords"的地区，有两种新职业武士道宗师和忍者可以选择。游戏中新增了怪物、武器、防具等更多对象，而且改进了房屋系统，玩家可以设计建造农田、住所、茶屋、凉亭、寺庙、城堡及各式新景观。《武士帝国》的繁体中文版本将在中国台湾省同步上市。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《猎人MM》	内部测试	10月20日	正式开始内部测试，开放1.0版《宠物梦工厂》
《梦幻之星在线——蓝色脉冲》	内部测试	10月18日	正式开始内部测试，限量发放账号
《三国策III》	公开测试	10月16日	正式开始公开测试，开放注册
《倚天II》	二次内测	10月15日	开始14天的二次内测
《刀剑 Online》	版本升级	10月12日	9537版《绝代双刀》，开放全新人族角色双刀游侠
《英雄王座》	三次内测	10月10日	开始第三次永不删档内部测试

热点追踪



大陆网络游戏开发小组系列之十五

你看，你看，奇异的脸——魔颜工作室与他们的发展观

■本刊记者 小虾

对于我们来说，这是一次似曾相识的旅行。就像之前我们走访的开发小组一样，出了编辑部乘车向北，经过繁华的亚运村继续北行，来到北五环附近的立水桥。穿过路边一片喧闹的农贸市场，我们在其尽头一处不起眼的居民小区中找到了片刻的宁静。出门和我们接头的杜伟峰笑着说："这里不好找吧？"是的，这里的确不易寻觅，但因为之前有过小区探访的经验，这样的周遭环境对记者来说倒是不觉得奇怪。很快，我们走进居民楼的一个单元，进入了一个和外面完全不同的"游戏世界"。



MageFace的Logo主图是半个京剧脸谱，与"魔颜"的中文名字遥相呼应。

一

也许读者们可以想象，呈现在我们眼前的是一个典型的小区工作室：工作间设在客厅，沿墙摆放着几台电脑，几个人就在这样的环境里工作了一年。不同的是，这间不算太大的两居室是杜伟峰的家，以这里为中心，加上蒯骏、马先两人，就组成了我们今天造访的魔颜工作室。2003年8月，抱着自由开发游戏的理念，几个人走到一起，成立了Soulcase游戏开发工作室，后改名为MageFace，即"魔颜"。"谈谈工作室的组建和组成吧。"我们将话题抛给蒯骏。"其实很简单，我们就是凭着理想来开发自己喜欢的游戏。"蒯骏说。这个回答并不令人意外，因为能沉下心来埋头做游戏的，大多都是被一种与生俱来的兴趣和使命感所驱使，但每个人当初作出决定的出发点都有所不同。"我的感触来自当时《大秦悍将》的开发，那是国人真正意义上的第一款FPS，但游戏的品质客观上说并不太高。因为那是一种完全流水线式的工作流程，每个开发人员都疲于奔命，而且那时候完全是游戏围绕引擎的功能去制作，无论策划还是制作都显得捉襟见肘。""我们甚至都不敢说自己是做过《大秦悍将》的。"蒯骏半开玩笑地说，"因此我们都希望有个自由发挥的机会。"

魔颜工作室成立之后也有过人员变动，目前由三人组成，他们是：

蒯骏（菜刀），主策划。1998年涉足游戏领域，作为创始人之一，策划、开发并维护了MUD游戏《谁与争锋》，并将其发展成为国内最著名的文字MUD游戏之一。2001年4月加入目标，先后担任《傲世三国——三分天下》和《傲世三国II》的主策划。2002年加入欢乐亿派，参与制作《大秦悍将》，独立完成该了游戏全部关卡设计与AI设计。

杜伟峰（三栖人），主美术。2001年加入目标，参与制作了《傲世三国》系列和《秦殇》。2002年在欢乐亿派参与制作《大秦悍将》。擅长三维模型和动画制作。目前还兼任国内数码影像制作站点chinadv.com游戏制作技术栏目主持人。

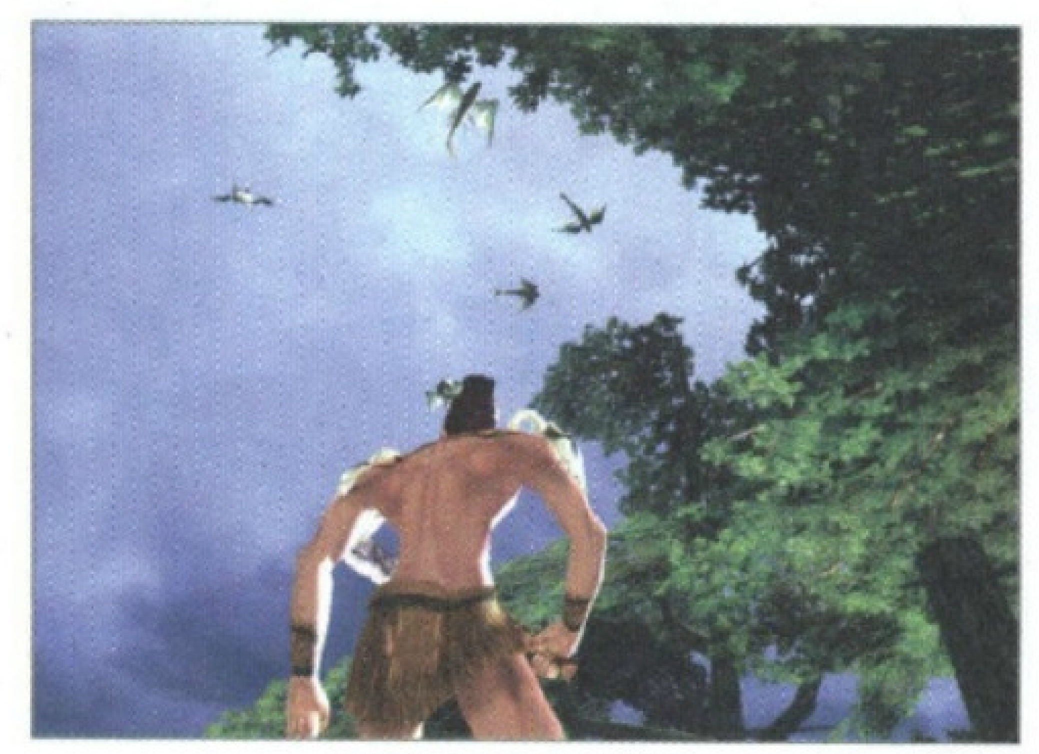
马先（Max），主程序。有10年以上的软件开发经验，擅长计算机图形处理、网络数据传输，在软件工程及管理方面有丰富经验。加入魔颜前，有三年独立承包软件项目以及游戏外包的工作经历。

二

魔颜目前已利用一个现成的国外游戏引擎作出了一个演示Demo。我们在魔颜看到了两个演示场景：一个是类似FPS游戏的场景，主角可在主视角和第三人称视角间切换，利用手中的爆裂箭进行攻击；另一个演示则展示了魔颜计划中的一款网络游戏的雏形，它是一款以《山海经》故事和上古炎黄时期的部



魔颜三人组，左起分别为蒯骏、杜伟峰和马先。


天空中飞着自由的鱼。

落文化为背景的游戏，虽然还只有一个简单的演示，但其中那些会在天上、林间自由翱翔的飞鱼已深深吸引了我们。

谈起魔颜这一年多的开发经历，蒯骏有很多话要说，而且他的观点也许和其他一些开发团队截然相反。首先魔颜的游戏都是利用现成引擎开发的，而不是自己来写引擎。“我们也尝试过自己写引擎，但后来由


工作室一角，记录得密密麻麻的开发日志。



贴满了墙的电影海报是开发者们灵感的来源之一。

于人员变更，我们也认识到这样做不但要付出一定的开发成本，而且风险很大，并不能保证作出我们预想中的成品。而我们现在采用的Torque引擎曾制作了多人射击游戏《部落》系列，我们通过网上联系最终决定购买这款引擎。和目前一些尖端游戏引擎动辄几百万美元的授权费用相比，Torque是低价、质优引擎的典范。由于我们不必采用这款引擎的最新版，授权的费用只需要数百美元，但我们得到的却是稳定性和功能拓展都十分成熟的商业引擎，接下来要做的就是花上几个月时间去吃透它。”蒯骏说。在消化了引擎之后，魔颜利用两个月的时间就作出了完整的演示Demo，确立了整个游戏的构架。对他们来说，目前国内的一些制作小组虽然开发经验并不深厚，但多数都在自行研发3D引擎，这并不是他们认为明智的发展模式，利用现有的技术作进一步开发或许更省力、也更稳妥。

“我们并不排斥去做单机游戏，实际上我们成立魔颜的一开始就计划制作一款单机游戏。”谈到工作室的目标时，蒯骏说。但在现实面前，也许网络游戏是让工作室能够发展的最佳选择。对于眼下的这款上古题材的网游本身，魔颜的成员们不愿多谈，希望能够保持低调，但对于游戏的制作理念则没有这些顾忌，坦然地和记者进行了交流。“3D是我们每个人的强项，而3D游戏不但是个潮流，而且已经成为主流了，因此我们正在做的游戏也是全3D的，我们认为这样的游戏首先可以在视觉上给人以强烈的带入感，这是2D游戏所无法比拟的。”蒯骏说，“另外我们强调一种文化上的带入感。现今的许多游戏虽然也是以上古为背景，从远古典籍中汲取灵感，但整体上并没有形成一个文化的氛围，玩家看到的只有零星的文化碎片。我们希望可以重现那个远古的世界，飞鱼只是其中的一个小小的亮点，我们希望从视觉上再现那些古代的神灵巨兽，既展现其特有的玄幻色彩，又能通过它们渲染出我们钟情的、独特的部落文化特色。”

那么，魔颜会依靠目前的人力去做完这款游戏吗？得到的回答是否定的。在魔颜看来，他们从来没指望就这样完成游戏的制作。蒯骏介绍说，其实他们一直在和外界接触，吸引着投资人的目光。然而他们之所以成立魔颜，就是想要有一个宽松的开发环境，能自由发挥，但很多投资人并不了解这一点。“我们大概也接触了十几个投资人，有的人甚至要求半年就出一款游戏，这是我们不能接受的。”蒯骏说。因为魔颜工作室中的两名成员都在目标工作过，因此他们对于目标的质量保证体系十分欣赏。“目标的游戏之所以成功，是因为他们有严格的品质检验制度，不够标准的产品是绝对不允许发行的。我们现在虽然没有这样的制度，但我们可以严格要求自己，要做有文化品位、有品质保证的产品。”蒯骏深有感触地说。这也正好反映了工作室的理念：将思力所及的所有细节都做到最好，就是成功。

三

对我们来说，舍弃工作“埋伏”在小区里做游戏开发，日子是清苦的，但魔颜工作室的成员们并不这样认为。蒯骏告诉我们，魔颜的开发工作并不像我们想象中的或者像有些工作室那样度日艰难。这是因为开发组的每个成员都差不多在30岁左右，生活上有些积蓄，在北京有家，因此在前期开发中并没有太大压力。而且除了引擎的费用之外，这一年多的开销并不是太大，一般来说大家一周有四天时间来到工作室，碰头后确认各自的工作，然后可以各自回家展开工作，主要的开销是交通费。对于共同的支出，大家会定期上交一笔钱公用，用完再添补。说起这些时，工作室的成员们显得相当轻松，还有人“揭发”杜伟峰在闲暇时喜欢出外钓鱼，电脑桌旁的鱼缸里至今还有他的战利品呢……

离开魔颜时感觉是轻松的，我们原本对于小区内的开发组的那种担心似乎并不是魔颜成员们考虑的问题，他们只是想如何能不急功近利、严格品质管理，把游戏做得更好。这让我们多了一分期待，不知道MageFace的Logo中那张奇异的脸谱，在不久的将来会给我们带来怎样的惊喜。P


鱼具和鱼缸，枯燥的工作背后诗情画意的另一面。

热点追踪

不谈虚拟 我们看实际

梦幻之星在线周边篇

吃惯了"泡菜"的玩家们还记得"PSO"吗，也就是那款在DC上盛极一时的网络游戏《梦幻之星在线》(Phantasy Star Online)？随着DC的衰落，PSO在DC上销声匿迹了，但接下来它却登陆了NGC以及PC平台，并且在今年夏天推出了PC上的新版《梦幻之星在线——蓝色脉冲》(以下简称PSOBB)，显示了这款早期的日本网游蓬勃的生命力。虽然好事多磨，PSO在中国大陆地区延迟了两年时间才投入内测，但运营这款游戏的朝华数字娱乐已为玩家们准备了丰富多彩的周边产品。PSO的拥趸们，我们一起来看看有什么精彩的收藏品吧！

■策划 本刊编辑部
■执笔 小蚁

首先大家看到的是一组人物属性挂件，这组挂件采用合金材料制成，挂件正面是不同属性样式的图案，共有10种，背面则统一印有"朝华娱乐"和SEGA的标志。虽然这组挂件的材料算不上珍贵，但掂在手里分量十足，而且坚固耐磨，细节部位纹饰刻画十分细致，挂在身上显得时尚而典雅。

PSOBB的周边中也不缺乏毛绒玩具哦，接下来看到的就是两只拉比鸟的大毛绒玩具。拉比鸟是游戏里森林地带的怪物之一，被打倒后它会装死，如果离开它一定距离并等待30秒钟，它就会突然起身逃走，非常狡猾。但有一个毛绒拉比鸟在身边，就不怕它逃走了。目前投入制作的毛绒拉比鸟高约40厘米，有粉、黄等颜色，而蓝色的毛绒拉比鸟就像在游戏



▲银光闪闪的小挂件，很酷吧。



▲可爱的拉比鸟系列。



▶新人类女魔法师的面部细节十分生动。

中一样是不容易找到的稀有品种。

现在看到的就是PSOBB种类繁多的人物玩偶。这批玩偶完全采用树脂材料制作，目前已批量生产的有新人类女魔法师和新人类女战士两种。因为完全采用日本的手办模型，所以这组人物玩偶造型逼真生动，虽然每个人物只有20多厘米高，但细节的表现十分细腻，如模型底座上的花纹、女魔法师鞋子的细部图案都极为精致，女战士层次较为复杂的铠甲也制作得一丝不苟，身体各部分的衔接也十分自然。这个系列的人物玩偶还将陆续开发人类男战士、机器男枪手等职业的新品种。



▲新人类女战士的模型正、背面，衣服和铠甲的制作工艺十分精致。

PSOBB中文版为了配合宣传和作为送给玩家的礼品印制了一批游戏主题的海报。这组海报有2开和4开两种尺寸，铜版纸印刷，文字部分介绍PSOBB的游戏概况，主题图案则分别是人类男战士阿修·加纳、新人类女魔法师露碧卡、机器人男枪手以及游戏中人物角色的大合照。



▲图案丰富的主题扑克牌。

PSOBB的其他周边产品还包括精美的主题T恤、主题扑克牌等。主题T恤为男款，图案是游戏里森林地带的怪物之一——棕狂熊。主题扑克牌与普通的扑克牌功能相同，但主图案全部是游戏中各职业的人物、怪物以及他们群像的人物原设，画风细腻而隽秀。一副小小的主题扑克牌就可收尽PSOBB的所有原画，倒也是极为有价值的收藏品。



▲男款主题T恤，主图是暴虐的棕狂熊。



▲四款中文版PSOBB海报。

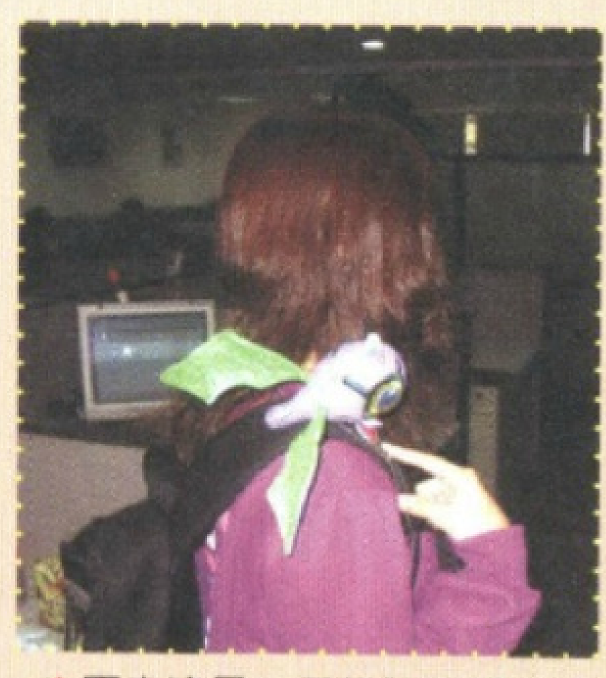
目前PSOBB在中国大陆的周边产品，大部分都是从日本引进或以日本原有周边为蓝本投入制作的，因此在种类、造型和质量上都不会有太大问题。不过，在朝华数字娱乐我们还看到了一些小花絮，比如左下图中这只奇怪的绒布玩具，大家猜得到它是什么吗？其实这是一只设计上有些小失误的玛古，好像变得面目全非了。当然这只是制作过程中一个小插曲，相信呈现在玩家们面前的周边产品一定是完美无瑕的。



▲PSO原声音乐大碟封套。



▲PSO日本原版攻略书。



▲原来这是一只错版的玛古，正因为是错版，才更有收藏价值哦。



回答问题拿大奖！

1.《梦幻之星在线》的内测是从什么时候开始的？
2.《梦幻之星在线》中最著名的怪物是什么？
3.《梦幻之星在线》中的宠物被叫做什么？

记得把答案发到xiah@popsoft.com.cn，答对问题的玩家将有机会得到**PSOBB的官方中文版海报以及人物属性挂件**哦。还要记得一定要在邮件中注明您的真实姓名、通信地址和邮政编码，以便我们尽快将礼品发放到各位读者手中。



■策划 本刊编辑部
执笔 游戏娃娃
摄影 Jin

做四格漫画的想法很早以前就曾经被提出来过，但那时侯一方面受于版面限制，另一方面一直不知道读者是否能够接受这种形式，所以一直未能如愿。20期娃娃的漫画形象作为一种尝试，颇得读者们称赞，于是我们本期开始利用游戏截图来进行四格漫画的创作。四格漫画这东西看起来容易做起来难，剧本编制就用了一段时间，截图的时候更是手忙脚乱。有时为了一张图大家不得不在怪物丛中跑来跑去，由于视角被放大，一不小心点到怪物反被怪物打死的场面屡屡出现，娃娃们有时自己都觉得可笑，于是，欢笑声夹杂着惨叫飘荡在空气中……



这期由悠悠我来给大家介绍一下《开天》的游戏界面，希望能给各位玩家带来一些帮助（不要说你知道的比我还多啊……）。

人物状态：很显然，左上角显示着自己的名字。

红色的HP是生命值，后面的2个数值分别是当前血量和最大血量。

蓝色的MP是魔法生命值，后面的2个数值分别是当前魔法值和最大魔法值。

橙色的LV是等级值，后面的百分比就是人物打倒怪物时所得到的修炼点数，当修炼点数到达100%时人物就会升级。

绿色的是技能值，当绿色值走满后将增加2点技能值。

地图：按快捷键M可呼出小地图，再次按下M即可取消。小地图的右上角位置显示为玩家所在地点，左上角为方位坐标，左下角的“+”键为扩大地图，旁边的“-”键为缩小地图，右下角“◎”键将使地图上玩家坐标对准正北。

对话栏：对话栏分为4个部分。依次为全体聊天方式、组队聊天方式、行会聊天方式及私聊方式。下面的对话输入栏前半部分是你所对话的对象，后半部分则是对话输入的内容。

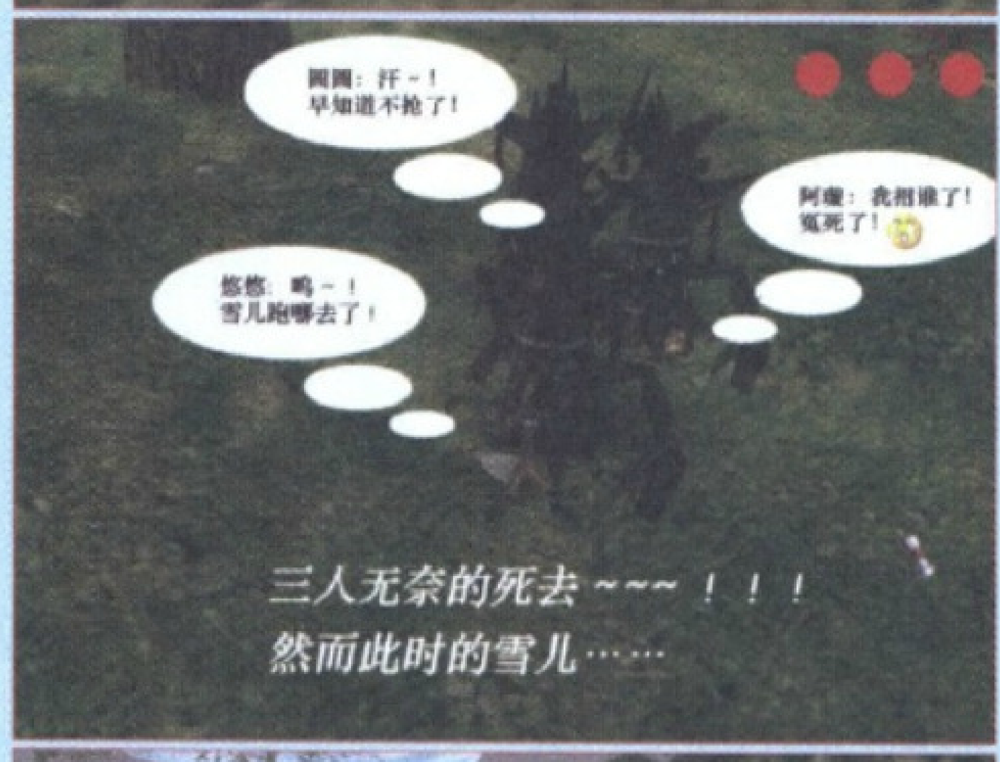
快捷键栏：玩家可把自己常用的技能、补给品操作放在快捷栏上，放上之后按键盘上0到9的数字就可使用技能或补给品。快捷键栏右边横排为选项快捷栏，第一排依次为属性栏（F1）、行囊栏（F2）、技能栏（F3），第二排依次为任务栏（F4）、组队栏（F5）、系统栏（F6）。

为了使各位玩家升级、转职节节高升，悠悠我给大家总结了一些《开天》的小窍门，希望各位玩家在《开天》的世界中能用上：

按住鼠标右键可旋转游戏画面；按“Q”、“E”键可调整游戏视角远、近焦距；鼠标滚轮的作用:向上和向下滚动的作用分别等同于“Q”、“E”；按“A”或“←”、“D”或“→”键可旋转左右视角；按“W”或“↑”、“S”或“↓”键可调整游戏上下视角；按“F”键是角色位置初始化；按“C”键是调整聊天窗口；按住“H”键可打开或者关闭帮助选项；选中技能后鼠标指向怪物，按“Ctrl”键可释放技能；按住“Shift”键可把药水移动至快捷栏上；将鼠标移动到其他玩家上再点击“T”键就可进行交易；组队可将鼠标移动到其他玩家上再点击“P”键；将光标点击其他玩家后将自动跟随其他玩家移动；可使用键盘上“Print Screen”键给游戏截图，截下来的图保存在游戏安装目录下的“Screenshot”目录中。

加油吧，各位玩家！《开天》的大门已向你们敞开，悠悠祝你们在《开天》的世界中度过愉快的每一天。







由于雪儿等级与姐妹们差距过大，因此不能和其他人组队打怪，且只能单练。



阿璇的弓手之路

拿到《开天》的客户端后，才知道原来《开天》只有3个职业可以选，而除了弓手是漂亮MM外，另2个都是男性职业。按以往游戏的经验，一般弓手都是最好练的职业，所以偷懒的阿璇毫不犹豫地抢了个弓手练起来。不出所料，拥有了远距离攻击、武器的高攻击力和不亚于战士的生命恢复力这些特性的弓手在以被动怪物居多的初期人类地图中成了主力职业。与怪物保持距离，尽量在怪物接近之前杀死它是最简单也是重要的技巧。为了能快速杀敌，此阶段升级后的点数主要加在力量和敏捷上，这样也能更快穿上更好的装备。

可惜在《开天》中一旦转职，所有没有到达最高掌握等级的技能都会消失，而转职如果在职业级别30时完成将有60点技能，弓手的技能共有4种，但只能选3项来加，根据阿璇的悲惨教训向大家推荐以下3种技能：体力回复每级可增加10点最大HP并提高HP恢复速度，这个技能可让弓手拥有直逼战士的血值；每级敏捷掌握可提升1点敏捷，建议先把这个技能加到20级，增加的20点敏捷是尽早穿上高级装备的关键；剩余的技能点建议都加到爆破箭上，爆破箭的威力比强力箭矢要高许多，不过爆破箭是要等级为10级时才可学习的哦。

在装备上，初期配给木弓后就开始了弓手的修行，弓手前期不用太在意防具的问题，只要能及时拿上尽量高级的弓就可不失血完胜怪物，所以建议加点一直以虽然现在还不能装备、但距离自己能力最接近的弓为目标来加，再算一下敏捷掌握所增加的敏捷点数，尽快穿上更强装备，这样一路上杀敌升级都可所向披靡。初期的怪物掉落品中除了自己可装备的以外大可不用捡取，偶尔怪物还会掉落出亮黄色名字带有额外数值的装备，这样的珍贵品自然是必捡的了。从在村北略远出没的怪物暗之图腾开始的怪物都会掉落宝石，这也是《开天》里玩家最大的经济来源。到达乌鸦人区域后最好在这里多练几级，然后直接跳过火岩兽和冰雪兽区，带些血瓶传送到第三、四传送点间打蚂蚁与魔花一直到30级，再回到第二、三传送点间去打穆克，穆克会掉落价值5万的黄水晶，这也是财富积累的开始，依赖着附近的穆克和树精以及无数的血瓶就能轻松地冲向转职。



穆克为30级以上者练级为好。







永远的法师雪儿



冥冥之中自有天意，我雪儿在《开天》中又成了一名法师，而且还要从新人开始练起。我从创建人物到把我的法师练到转职用了一周的时间。下面我就把这一周的一些心得跟大家一起分享，要是我哪里说错了，你们可不能笑话我。

既然是法师，就先从法术说起吧。法师的两项被动技能中魔法强化的作用是加快魔法的恢复速度，精神强化的作用是增加魔法值的上限，同时增加一点精力；3项主动技能中前两个魔法光球和闪电光球用来攻击单个怪物，最后一个灵魂爆破用来攻击一定范围内的怪物。对于技能点（SP）的分配，我建议先加被动技能两项，而且要全部加到20级，因为游戏中没有魔法瓶卖，而没有魔法值的法师就是一个废物。3项攻击技能，建议先加一点魔法光球，等到职业等级10以后学灵魂爆破；闪电光球攻击速度太慢，间隔时间又长，就不要考虑了。使用攻击性技能时，先把技能拖到快捷栏里激活，然后把鼠标放到要杀的怪身上，按Ctrl键进行攻击（要是习惯用鼠标攻击，可在登录游戏时在选项中将鼠标右键定义为Skill，这样点鼠标右键就OK了）。

说完了技能点，再来看属性点，精力是法师最重要的属性值，它决定了法术的攻击力，但开始时不要急着加，因为法杖上附带精力值，所以开始时我们应该把点数加到力量和敏捷上，用来拿起更高级的法杖。对于法师来说更有利的在于，防具的装备要求是精力和敏捷，只要能拿起高级法杖，马上就能换上高级装备，20级左右就能穿起转职前最好的元素装备（如果你有的话）。力量39、敏捷51之后，就可把所有的点数加到精力上，用来换取最强的攻击力。

最后说一下怪物的选择心得（不要笑话我哦）。在人类这张地图上，怪物是沿着路一片一片越来越强，路尽头就是我们转职要打的蝎人战士。开始时，我们可沿着路一直往前打，当见到火岩兽和冰雪兽时就要回村子，通过传送点跳过它们，去打更后面的雷灌兽。因为这两种怪物都是主动攻击，对于血少的法师来说太危险。当你打穆克的经验很少时，就要和大家组队一起去杀树怪和黑暗巨猿，打这两种怪物直到基本等级50级，职业等级30级就可去转职了。转职之后，是成神还是为魔，就看大家的喜好了。



蔓陀罗花适合21——24级玩家练级。







法师的闪电光球发射极慢，导致雪儿……

圆圆的死亡日志



在《开天》中战斗了多日，也死了多次……为了大家在游戏中不会重蹈圆圆的覆辙，圆圆简单总结了以下的"死亡经验"，以助来者。

死亡时间：2004年10月18日
死亡地点：火岩兽区
死亡原因：火岩兽围攻

原因详解：主攻怪喜欢围攻……除了火岩兽以及跟它模样相似的冰雪兽，后面出现的黑暗巨猿以及堕落树妖都是攻防很高很危险的主攻怪，35级以下的玩家不要去招惹它们。还有就是巨猿的防御和血量比树妖低，适合练级，但爆顶级装备（巨猿只掉极品盾）还是要靠树妖和穆克。另外，这款游戏里的怪物都跑得比人慢，打不过时就边喝大红边跑吧。最后，主动攻击的怪物基本上都是在原地刷出，所以在打它们时不用四处找怪，可以说是很方便的。



暗黑巨猿适合34级以上玩家练级。

死亡时间：2004年10月19日
死亡地点：穆克区
死亡原因：好奇心害死人

原因详解：就是好奇心害死人……穆克是一种分布在雷灌兽周围的非主攻的怪物，但怪物所在位置并不能说明怪物的强弱程度。跟雷灌兽不同，穆克具有极高的攻击和防守能力。所以如果不是为了打装备，那么还是逃开它吧。



死亡时间：2004年10月25日
死亡地点：蝎人战士区
死亡原因：无头魔蝎群殴

原因详解：终于熬到转职，真是兴奋啊！但转职任务却并不像想象中的那么容易。圆圆即使穿上了最强的圣王一套，拿上新月剑跟赤炎盾，但被蝎人战士砍一下那血也是刷刷地往下掉。好不容易用突刺攻击耗到它只剩一丝血，这老不死的居然大刀一挥招出一堆小蝎子（无头魔蝎）来！卑鄙！去打Boss，圆圆身上的那一套可以说是战士的必备装备。新月剑、圣王一套可以去打树妖和穆克，而盾则是暗黑巨猿爆。另外要小心的是，蝎人战士还有必杀攻击，大约有1万多的伤害（圆圆只有500多血），一下就被秒杀了。但游戏里的怪物都不会回血，所以你可以慢慢耗死它。





备注：体力增加这项技能每加两点大约增加20点HP。而要特别提醒大家注意的是，转职后没有加满的技能（最高20）都会消失，不能再用了。



《墨香》任务指南

■上海 米饭

任务一 敦煌石珠

这是出生后的第一个任务。这个任务不需要领取，只要收集到10颗石珠就可以去兰州找铁匠，点击菜单上的“任务”，按提示对话完毕，即可完成任务，获得金币的奖励。敦煌所有的怪物都随机掉石珠，只要打怪就可以轻松完成任务。初出茅庐的江湖小虾米们赚点小钱也不容易，到8级可以学习武功时，没有钱是万万不行的。

建议完成等级：1

任务二 许善人的烦恼

在兰州四处逛逛，就会碰到头上带好大一个感叹号的药铺老板许善人。因为风云镖局答应帮忙采集药材，却迟迟没有消息，许善人显得忧心忡忡，希望主角能够帮忙。从兰州右侧山河谱出城来到玉门关，见到镖头封云后却得知因为玉门关的干尸作怪，他无法搜集到全部药材，目前还差10张干尸皮。去附近打会用旋风进行远程攻击的干尸，随机掉落干尸皮。集齐10张后回去跟封云对话，再到兰州城里找许善人复命，得到物品奖励——蒸饺和何首乌，效果分别为HP+400和MP+400。需要注意的是，干尸不仅会远程攻击，也擅长近战，喜欢主动攻击，所以在护体值低的情况下，千万要打坐恢复到一定程度后再出去狩猎，否则极其危险。

建议完成等级：8

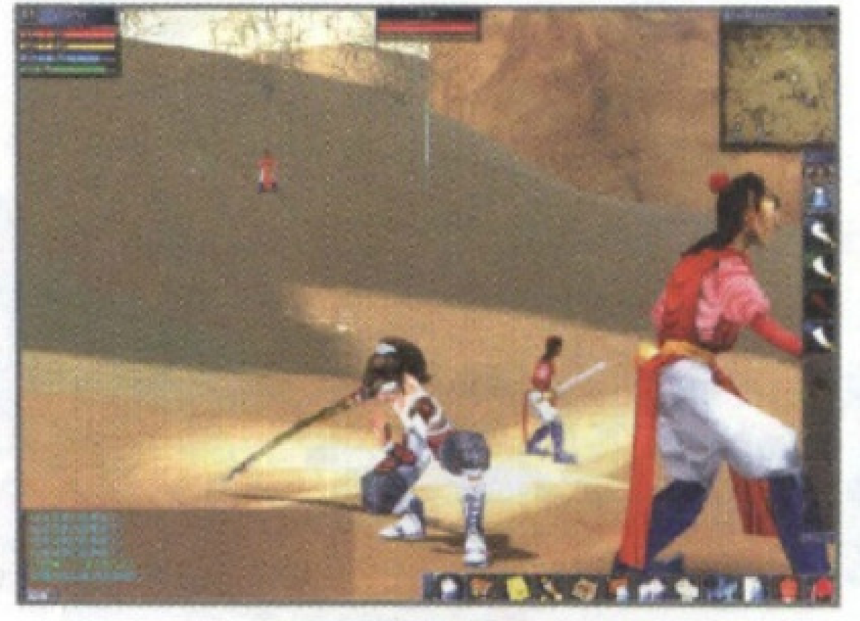
任务三 蜗牛饰品

实在是奇怪，兰州成衣铺的袁大娘居然说要巨型蜗牛壳来做饰品。接到收集巨型蜗牛壳的任务后，出兰州城直奔玉门关，在那里再次碰到封云，在他指点下，避开干尸和投石精细鬼来到在玉门关记录点附近的巨型蜗牛高产地，杀死蜗牛就可随机获得蜗牛壳。需要注意的是，巨型蜗牛有冰属性和毒属性攻击，会造成主角动作缓慢及持续性伤害，而且虽然巨型蜗牛是非主动攻击型怪物，但也会对体力不支进行打坐的玩家发起攻击，所以打坐要找个僻静无人的地方比较好。任务的奖励只有500块，但这是目前唯一可以重复进行的赚钱任务。

建议完成等级：8

任务四 玉门关乱军行

忙完袁大娘的任务，手里有了点小钱，想找个地方存起来，没想到在去钱庄的途中竟听说钱庄昨夜被盗，于是马不停蹄地到衙门打听事情的经过。从捕快无情那里得知，这件案子也许跟玉门关里的乱军有关。在玉门关巨型蜗牛高产地的西侧找


讨伐乱军。

到乱军的老巢，消灭他们会随机掉落五色钱袋。回兰州把钱袋送还给钱庄老板娘林秀菊领取报酬。

建议完成等级：10

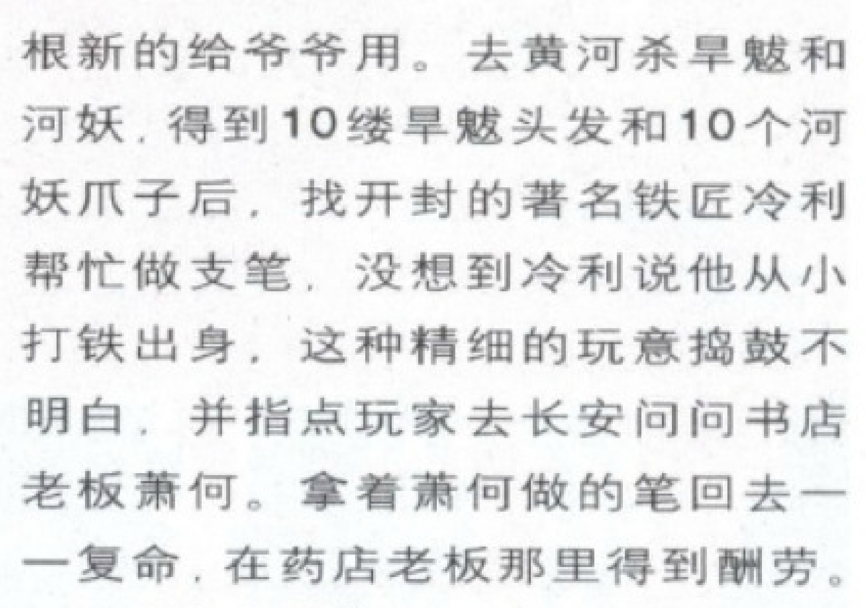
任务五 毒蜘蛛的爪

等级升高了，寻找装备就成了燃眉之急。再次来到兰州铁匠这里，居然看到他头上又冒出一个大大的感叹号。难道还要找石珠？询问之后才知道，原来老铁匠需要一些毒蜘蛛的爪子作为锻造武器的材料。来到玉门关，在记录点偏西北方向杀毒蜘蛛，会随机掉落毒蜘蛛的爪子，集齐15只毒蜘蛛的爪子后回到兰州跟铁匠对话，完成任务。注意毒蜘蛛可以造成有持续伤害的毒属性攻击，所以最好引出一只到空地上慢慢打比较好。

建议完成等级：14

任务六 讨伐投石精细鬼

兰州的衙门贴出告示，由于近期经常有不法分子在城外向民宅区投掷石块，使很多居民受到意外伤害，并且有几处屋顶也被石块砸漏，造成直接经济损失。跑去衙门打探消息，然后出城去月牙泉地图寻找元凶——投石精细鬼，杀死它们后


落单的投石精细鬼还是比较好对付的。

会随机掉落项链，收集20条项链后回到衙门交差就会得到奖励。投石精细鬼是远程攻击怪物，动作灵活，而且极容易对主角进行群体攻击，所以在没有强健的体魄前，还是尽量找落单的投石精细鬼下手为妙。

建议完成等级：17

任务七 以毒攻毒的治疗法

在玉门关练到一定等级之后就可以去长安城了。刚进城就听人议论首饰店的老板如何如何，于是来到首饰店，交谈后得知，老板娘恋霓裳的儿子得了怪病，终日昏昏沉沉，不省人事。找石渠阁书店的老


向石渠阁的萧何了解详情。

板萧何交谈，打听到神医李时珍曾到过长安钱庄。在钱庄又听说神医把绝世医书《本草纲目》保存在这里，再三恳求后借得医书一阅，得知要治疗恋霓裳的孩子，必须采取以毒攻毒的办法。出城去鸣沙山杀烛龙和开心鬼，取得烛龙的绳子和开心鬼的符咒各10个后返回，唤醒恋霓裳的儿子。要注意开心鬼虽然动作迟缓，但是血量多，烛龙还会一直追着玩家跑，对付它们要有耐心。被大量怪物追逐时，尽量跑到山河谱回城打坐，不然会很危险。

建议完成等级：20

任务八 平一指的药

洛阳城的杀人名医平一指近来生意出奇地好，没空上山采药。没办法，只好找人帮忙去好友长安名医宋应全那里临时借货。不过宋应全这边也正缺一味药材，必须帮宋应全找10张女丑的皮换取给平一指的草药。女丑的位置在华清池小花园正下方的山坡空地附近，杀死女丑会随机得到女丑的皮。女丑附近有开心鬼和烛龙，小心不要遭遇它们的围攻。

建议完成等级：25

任务九 探密秦始皇陵

长安城衙门的捕快铁手想要发掘秦始皇陵，不过苦于不了解陵内情况，于是雇人去打探虚实。受雇后由城内山河谱进入秦始皇陵，杀持剑的和持弓的兵马俑会得到腰牌，分为红色和蓝色两种，每种腰牌收集15只，回长安交给铁手就能得到任务奖励5000块，可重复进行。要留心的是，弓俑会远程攻击，建议一个一个引开消灭，不要引起暴动，否则后果不堪设想。

建议完成等级：30

任务十 雷晓瑶的孝心

路过开封时得知，药店老板因为心疼外孙女，想送些馒头给她，但又因为生意的缘故走不开，于是主角拎起馒头就向钱庄跑去。到了钱庄后，雷晓瑶感动得热泪盈眶，讲起当年爷爷教她写字的事，还说爷爷的笔都旧成那样了，打算送根新的给爷爷用。去黄河杀旱魃和河妖，得到10缕旱魃头发和10个河妖爪子后，找开封的著名铁匠冷利帮忙做支笔，没想到冷利说他从小打铁出身，这种精细的玩意捣鼓不明白，并指点玩家去长安问问书店老板萧何。拿着萧何做的笔回去一一复命，在药店老板那里得到酬劳。

建议完成等级：40

任务十一 食尸鬼的皮

在开封服装店遇到喝得烂醉的店老板王捷三。这家伙见到主角一身短打又气宇非凡，就非要赌上一赌，看主角能不能杀掉30只食尸鬼全身而回。只身前往黄河拿到30张食尸鬼的皮回来对话，就能赢得赌金。

建议完成等级：50

任务十二 黄河四鬼

在郑州少林寺门前碰到龙虎镖局的镖师包虎。包虎说最近黄河上总有一群恶人劫镖，为首的就是臭名昭著的黄河四鬼——丧门斧钱青健、夺魄鞭马青雄、追命枪吴青烈和断魂刀沈青刚。收集10根钱青健的发带、5根马青雄的发带、5根吴青烈的发带和5根沈青刚的发带作为除去四霸的证据，回去交给包虎就能换取奖励。

建议完成等级：60 P





《足球经理在线》球场建设高级指导

■北京 高欣

优秀的俱乐部在取得骄人战绩的同时，俱乐部的硬件建设和商业开发也都应胜人一筹。在全国联赛的休整期，很多玩家都把时间花在友谊赛和转会市场上，以求充实球队实力，但笔者却把侧重点更多地集中在球场建设方面。因为除了转会收入之外，《足球经理在线》（以下简称CMOL）中的俱乐部要生存下去更多要靠球场的票房及其周边设施上的收益。在CMOL中合理规划自己的“梦剧场”，才能达到建设好球场和改善球队财政状况的双重目的。

我需要多大的球场？

在CMOL中，如果急于把自己的球场建设成又一个圣西罗、诺坎普，那么除了低得可怜的上座率外，俱乐部为这个浩瀚工程所付出的维护费用是大得惊人的。根据球队的实际能力来规划球场的规模是最符合实际的。因为CMOL中球迷的上座率是随着球队所打的联赛等级提高而提升的，而且这种提升非常缓慢。一般来说，在玩家的经理生涯开始之后的相当长时间内，只需把球场原始的2000人规模扩大到8000人即可。这样不仅满足了球迷的需求，对俱乐部的财务收支也是最有利的。随着球队逐渐向顶级联赛迈进，可适当把球场规模扩大到10000～12000人。

如何安排球场的座位比例？

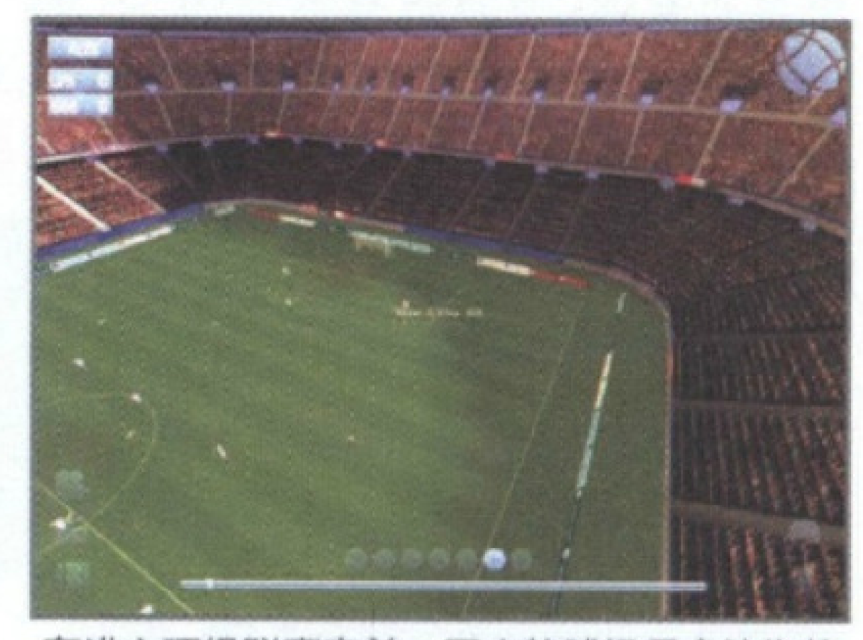
CMOL中球场的座位被分为站席、坐席和贵宾席3种。在每场比赛的报告中除了显示上座人数外，还分别给出了3种座位的具体上座人数。由于这3者的造价、票价和球迷的需求都不同，因此要对这3者的容量设置采取不同的态度。要保持上座人数均衡，就要把握住3种座位固定的分配比例：75%、23%和2%。笔者将这个比例分配定义为“黄金比例”，不管球场规模搞得多么庞大，坚持这样的比例分配就是最合理的选择，否则会对随后建设项目的收益产生不利影响。

如何规划周边设施？

CMOL为玩家提供了餐厅、小吃店、纪念品商店、诊所和酒店等7项周边设施供玩家选择建设。如果你仅仅侧重于扩大球场规模，而不利用上述设施来开发球场商业价值的话是很遗憾的。不过，当你开始大兴土木时，对这些设施的取舍一定要有清晰的思路。例如，建造一家酒店的价钱（850000MM）可用来建造数十家小吃店（20000MM）。在这些设施的需求量达到饱和的前提下，拥有相当数量的小吃店带给俱乐部的收益是同等造价下一个酒店所带来盈利的10倍之多。而小吃店的维护费总额又远远低于一家酒店的相关费用。因此为了使球场在最短时间内带来最大效益，急于建设酒店等大投入的项目是不明智的，那些造价超过100000MM的消费设施在日后慢慢跟进也不迟。这里还要提到的是，诊所是这些设施中唯一一个非盈利项目，但它的存在是绝对必要的，它将帮助你的球员从伤病中迅速恢复，所以对诊所的投资绝对不可吝啬。

如何设定设施建造的规模？

是的，如何根据现有的上座率确定具体要建造的小吃店数量呢？每个设施都有它的最大容量，小吃店的容量上限是150人，而要达到这个饱和量需要有404人去球场观看比赛。因为并不是一场球赛有了足够观众就能保证小吃店客满。这150人的来源将按照站席占其中的40%，坐席占30%，贵宾席占10%来分配。因此，即使你的球场再大，如果只有站席的话，小吃店也就永远无法达到它的容纳上限。因此在这里再次运用“黄金比例”的概念，假设这场比赛只有404名观众到场，按照“黄金比例”的分配，其中就会有303个站席球迷、93个座席球迷和8个贵宾席球迷。再套用各种座位在小吃店中的容纳比例，得到303×40%=121，93×30%=28，8×10%=1（接近于1），结果是121+28+1=150。原来404人的数字是这样得来的。所以要建设多少盈利设施，需要根据球场的实际座位数来敲定，并且按照“黄金比例”进行测算，才能达到最佳效果。



在进入顶级联赛之前，巨大的球场只会让你的球队入不敷出。

画龙点睛



《倚天II》修罗攻略篇

■北京 指冷玉笛寒

修罗是《倚天II》中一个法师类的职业，也是《倚天II》的玩家比较偏爱的职业之一，其原因就在于修罗防御很高、损血很少，攻击力比战士稍弱，但攻击速度很快，最后一击时的爆率比较高，同样的修炼时间里可能赚得更多的金钱。修罗的发展方向是智力型和力量型，到了后期更胜一筹的智慧和自身巨大的力量都是玩家们十分向往的，但游戏初期的角色应该如何起步呢？请随笔者一起走上修罗的修炼之路。

建立人物进入游戏，笔者在国籍中选择了盛唐国，出生地是永安城。观察屏幕右上角的缩略地图，其中的绿色点就是NPC，你会发现在城镇周围有仓库保管员、武器店老板、杂货店老板、服装店老板等NPC，他们会为玩家提供刚出生时相应的服务。打开包袱，里面会有一把刀和5个回程卷轴。打开人物属性栏，把武器装备在相应位置，回程卷轴可放在界面正下方的快捷栏里。准备工作完成后，从城镇的西边出去顺着坡路直下就会发现初始的敌人——1级的幼狼。杀狼时要注意，玩家攻击一个怪物时，周围会有另外2个怪物上来围攻。因为在游戏里除了Boss级别的怪物外，其余怪物都是3个为一组的群体，所以一定要避免被怪物围困在中间。修罗攻击的厉害之处在于他最后的那一击，在一个连击之后可把对方打出很远，要趁敌人倒地还未起身时冲上去继续连击，不给对方任何的还手机会。不过，当敌人处在悬崖边上时，被打下去之后有时不能自己爬上来，等于前面的战斗全都浪费了。



幻舞系的黑龙咒可对敌人造成大面积伤害。

修罗的修炼1～2级以杀幼狼为主，2～4级适合杀2个幼狼+1个灰狼的组合，4～7级杀灰狼，7～9级杀青狼，9～10级杀雪狼；11级以后可应付熊家族了，最弱的敌人是幼熊，到12级就能杀灰熊和棕熊；21级时可去资阳县杀更高级的怪。玩家可根据自己的实际情况来判定杀怪标准，上面所给出的只是笔者认为练级比较快的一个方案。玩家在练级过程中也要随时观察体力的消耗，800的体力能跑30秒左右，控制好体力的消耗和回复不论对练级还是PK都是有益无害的。每升完一级，系统都会提示给玩家相应的任务，每次有2个任务可供选择，玩家可根据实际情况来选择执行。这时要注意怪物的分布位置：城镇的西方是幼狼、灰狼、青狼和雪狼，在这中途还会随机出现狼王；城镇北方为幼熊、灰熊、棕熊，偶尔也有熊王，继续向北就是老虎的栖息地了。了解了怪物的分布，玩家在初期接受任务时就能更好地作出取舍。

修罗在5级时可转职，因为这个职业分为两个系——幻舞和黑魔。其中幻舞是以攻击系为主，黑魔是以诅咒系为主。一般玩家到达一定级别后都是选择诅咒系，毕竟只有诅咒系的魔法才能让修罗这个职业把威力发挥到极至。转职以后可学到5个技能，将技能激活便可拖到快捷拦里使用。第一个能学习的技能是"碎灵指"，这个技能的威力非常大，10级时使用它打幼熊基本都是秒杀。在《倚天II》的技能系统里，各个技能升级之后也会有相对的魔法，玩家也可自由选择学习哪一系别。接下来可学习的技能就是"龙卷波"和"剑魔"。龙卷波属于群体攻击，将怪物引到自己周围，使用龙卷波震击之后杀怪会变得非常轻松；剑魔是能吸收生命力的，但在使用剑魔的同时防御力也会减低一点，淡紫的光符映在剑上非常好看，但个人觉得这个魔法不是很实用，在练级过程中没有龙卷波+碎灵指的组合厉害。在前期还有2个辅助类魔法：一个是"恐惧"，可将对方攻击力和防御力分别减少2%和1%；另一个是"噬体"，可增加己方防御力7点。合理运用好这些魔法，无论是练级还是PK都会轻松不少。



遭遇最强大的敌人——火龙神。

小技巧大集合



《封神榜》跑镖心得

■北京 行镖天下

在《封神榜》中有很多地方用到钱，绚丽的装备、威风的坐骑，需要大量的金钱做后盾；婚姻大事、开帮建国，也都是花钱的地方。其实《封神榜》里有一种赚钱方式就是为玩家的巨大开销预备的，那就是跑镖。现在我们来详细谈谈跑镖的体会。

跑镖与其他的生财方法不同，但高风险就意味着高回报。在跑镖前最好先练到30级，因为30级才能接到任务。看到要交的押金时千万不要眼前发黑，开始时还要尽量接要求低的任务，不然到时候押镖不成亏损会很大。跑镖要注意几个事项：1.即使武艺高强也不要轻易一个人去跑镖，不要以为一个人能跑得过十几号人的围追堵截；2.不要以为深夜就不会有人来劫持镖车，劫镖的人也实行的是24小时工作制；3.跑镖要有一群可靠的朋友，不够熟悉的人最好还是不要拉他们入伙，人心难测，不得不防。

开始运镖要找到朝歌的总镖头接任务，系统在判定玩家条件后（等级、声望、押金）给予的运镖任务会根据玩家等级划分不同的级别。镖车出发前可选择是否有人驾驶，如果无人驾驶可选择路线自动行驶。推荐人手够的话一定要有人进车驾驶，因为有玩家在内时镖车的防御较高。准备妥当镖车就可上路了，看上去和跑商的马车没有什么不同，但车上的黄灿灿的金子就注定了路上的坎坷。出发时系统会提示"某某接到运镖任务，从某地到某地用时30分钟"，这时就必须开始戒备了。

千万注意的是，不要想通过城市间的传送符来偷懒，这些都被限制了。不出意外的话，队伍一定会在几个险要的地方遇到伏击，这时就要靠实力去硬闯了，朋友的作用也在这时体现出来。通常会有道士用冰系法术对镖车减速，分点人手去阻止减速是很有必要的。跟随甲士、异人朋友们在镖车前砍出一条血路，镖车的突围也不是不可能，关键在于良好的战术制订、朋友之间默契的配合。看似劫镖占尽天时地利之优势，但实际上劫镖之人往往是不同阵营的乌合之众，与跑镖团队相比，差距是很明显的。

对劫镖方来说，运镖方只会受到劫镖方和路上怪物的攻击，而任何路人都可攻击劫镖方。劫镖失败会有损失，用于防止玩家伙同运镖，而且劫镖的人假如不幸阵亡经验损失翻倍，所以想去劫镖的玩家行前也要仔细掂量一下。任务结束之后，无论运镖、劫镖方，成功后便可去西岐的镖师处领取奖励。

《飞飞》法师打怪技巧



■广州 小叮当

《飞飞》是一个倡导飞行乐趣的游戏，虽然看起来简单，但对于法师来说解决好一些细节上的问题才能达到事半功倍的效果。

1.善用快捷键：打坐、捡东西、扫把、回血、回魔道具几项一定要放进快捷栏。这些项目不但常用，而且遇到紧急状态也不至于手忙脚乱。

2.活用Ctrl：并不是在打怪时就一定全部使用魔法攻击，有时还应用普攻补上一两下，这时活用Ctrl的话就很方便。打怪时先用Ctrl点怪，再马上按Shift，人物就会在放完魔法后自动跑去打死怪物，幸运的话也不会损到血。

3.24级时的任务：24级的马丁任务虽然是要打死20级的丝绸米娅娃娃，而且要50个任务用品，但那个老头所给的东西真是蛮不错的，是一个智力+1的戒指，对于法师而言是不能遗漏的宝物。

4.收魔法药水的时机和地点：有时收购魔法药水时，如果喊很久也没有人卖出，那一般不是价钱的因素，而是那时候真的没有人有魔法药水。因为很多人把东西存在仓库里，如果玩家选择在练功地点收购，有时不但真的收不到，反倒把价钱越喊越高，最后造成恶性循环。



伟大人物的伟大时刻 伟大时刻的伟大人物

WCG2004旧金山3D决战SK

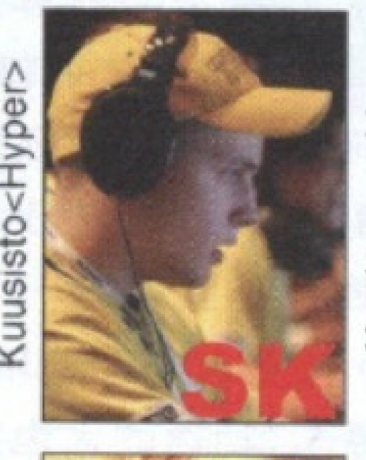
■北京 Alan

编者按：在CS的世界里，或许总会有人给SK制造麻烦。而在WCG赛场上，有谁可以成为SK的对手？答案似乎只有一个，那就是3D。从并不那么遥远的过去直到现在，情况也没有什么太大的改变。正如西门吹雪眼里只有叶孤城一样，SK命中注定要和3D争夺对这个虚拟世界的统治权——2004年，SK在一系列大赛中接连和冠军失之交臂，3D也流年不利，在北美的王座被诸多强队频频冲击。在美国旧金山举行的WCG2004世界总决赛中，3D和SK势如破竹，高歌猛进，但命运偏偏将两位王者的决斗地点安排在了半决赛。本刊专题记者现场亲眼目睹了3D把SK作为自己夺冠的垫脚石，并在随后的王座战中势不可挡地让丹麦巨人（丹麦战队The Titans，意思是“巨人”）俯首称臣。本期战报为你带来3D在这个伟大的时刻里涌现出的英雄，以及他们精彩的表演。

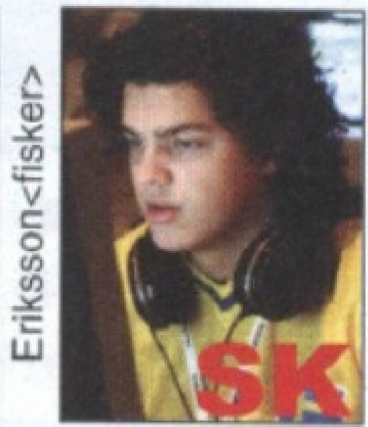
双方出场阵容：

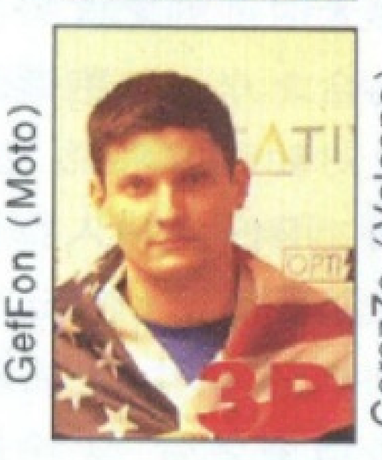


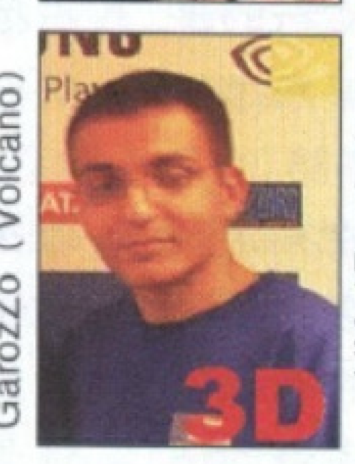


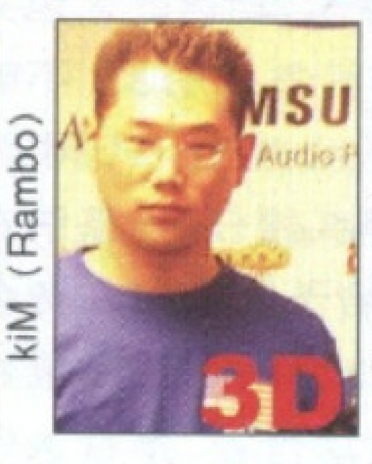


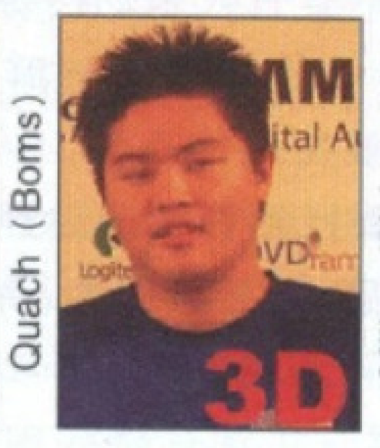














上盘 地图de_train

伟大的人物：Miller（Ksharp）。



前3局SK以3：0领先。手枪局中充当T的SK打出了很高的水平，而3D一直在ECO过程中承受对方的剿杀，直到第4局，Miller站了出来，手里拿着的正是他赖以成名的AWP。一开局他就在CT的中路出口狙杀了fisker，双方随即在通往A点的“绿墙”通道激烈交火，SK以牺牲Potti和ahl为代价击毙了GefFon和Quach，而Hyper则被GarozZo爆头，仅存的HeatoN顺利在A点放下了C4，刚站起身就被广场远端的kiM掀翻了天灵盖，C4随即被拆。

之后的两个ECO局，伟大的狙击手延续着自己神奇的表演。他第5局狙杀了ahl，在第6局队友被全歼的逆境下，依靠出色的走位、果敢的判断保住了手中的“烧火棍”。他刚刚爬上广场的小天台时，SK的4个人就在下层不远处搜寻，Miller让3D看到了反攻的希望。

第7局，Miller在同样的位置再次痛击企图偷偷溜上广场制高点的fisker，使对方立刻陷入人员危机。而SK始终把攻击重点放在绿墙通道、二楼的小铁梯和己方中路的出口。在广场的攻防战中，仅存的ahl先后在小铁梯出口打死了Quach和GefFon，但kiM随后就将他击毙。

第8局SK果断地猛攻B点，Hyper、ahl和Potti、


神的轨迹（1）

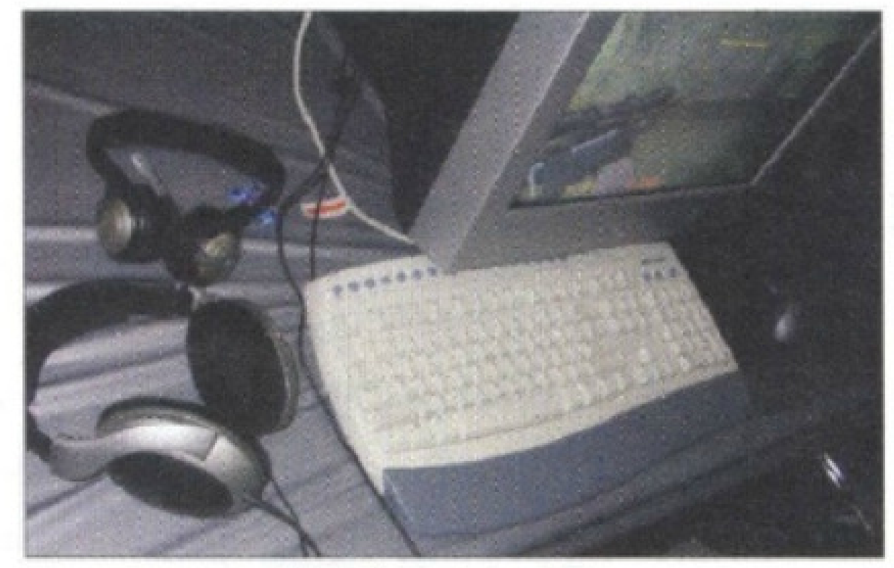
HeatoN分成两组轮番进攻，GefFon和kiM打死了前两人，但立刻被后两人击毙。及时回援的Quach打死了HeatoN，GarozZo打死了Potti，但在fisker的AWP压制下，C4已经安放。GarozZo急于拆弹，被躲在二楼通道制高点的fisker放趴。Miller立刻作出了惊人的决定——他丢掉AWP，捡起队友的M4佯装拆弹，成功诱杀了fisker，C4爆炸了，而fisker此后也无力购买AWP。Miller以一种壮烈的方式消除了敌方狙击手在心理上对己方的威慑力。


神的轨迹（2）

第9局3D第3次ECO。他们的对手显然错误地估计了形势，在进攻广场的过程中，赤贫的3D似乎不堪一击，只有一个人例外——Miller购买了沙鹰，就在GefFon、GarozZo和Quach在3秒内被杀的同时，他闪电般地在ahl和Hyper的脑门上凿了两个洞！


神的轨迹（3）

第10局是3D一次危险的爆发。SK没有想到对手会勇猛地出击，结果ahl刚探头就被Quach击毙，而进攻绿墙出口的Potti和HeatoN遭遇拦截，后者当即阵亡。fisker跟着打死了Quach和GarozZo，却第3次死在Miller的瞄准镜下。Potti和Hyper及时转移到B点，痛击了GefFon和kiM。成为独苗的Miller显示出非凡的勇气，先是规避闪光雷后秒杀了CT出生点的Hyper，又在和Potti的对话中险些再次成就惊世骇俗的传奇——他跳在空中盲狙捅射对手，子弹很不幸地穿过柱子，让Potti损失了57点HP……


神的武器（左手枪）

第13局SK充当CT，他们的过分自信最终成就了Miller的英名。3D主力通过小铁梯取道广场，出人意料，居然没有遇到任何抵抗就让他们来到CT的中路出口一带。而同时SK的主力错误地从绿墙杀出，意图从二楼展开包夹。GefFon偷袭Hyper得手，但和GarozZo一同战死。遭遇战中Quach击毙了fisker，kiM撂倒了Potti，“关键先生”Miller则只用一个弹夹就结束了战斗——HeatoN和ahl几乎同时被他秒杀。之后3D连下4城，可惜上半场失分太多，导致本场比赛落败。

在WCG很有特点的三盘两胜赛制中，首盘SK胜出。在上半场以大比分领先后，下半场只遭遇到了一点有规模的抵抗。问题的关键在于3D开始找回比赛的节奏，而且正是Miller在最危险的时刻不知疲倦的抵抗，为3D带来了勇气和信心。中盘3D还以颜色，和SK再度站在了同一起跑线上。从de_train的第13局开始，3D让SK陷入了手枪局的梦魇。

中盘 地图de_inferno

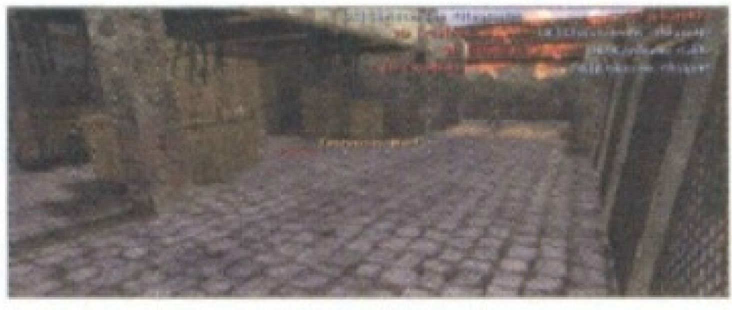
伟大的时刻：GefFon（Moto）——第11局、第13局；GarozZo（Volcano）——第12局；kiM（Rambo）——最佳策应。


GefFon的反攻宣言！

3D在当T的第1局便给SK当头一棒。GefFon倒下后，GarozZo和kiM顺利摧毁了fisker和Hyper的防御，从二楼出口突破A点所在的瓜棚。两人再次成功阻击了增援的Potti和ahl，由Miller完成了与HeatoN的对话。

第2局的屠杀由kiM拉开序幕。他用USP精准地点了Potti和fisker的名。第3局GarozZo和GefFon身先士卒，他们的双卡使SK的rush几乎收不到成效。3D此时尽扫颓势，开始进入状态。

第4局是精彩的团队配合。3D的主力集结在B点的通道进口，连续投掷了闪光弹和烟雾弹后实施野猪，双方展开激烈争夺。HeatoN击毙了Quach，随即被GarozZo打死。ahl撂倒了GarozZo，又被kiM放趴。由于前期成功的压制，3D主力占领了B点，但SK回援非常快。GefFon射杀了Potti，同时Miller消灭了fisker。增援的Hyper连续击倒GefFon和Miller，被kiM终结。双方的进攻互不相让，补位迅速及时，进攻的连续性非常强。C4埋设前10秒的战斗中就死了6个人，是非常精彩的阵地攻守战。值得一提的是，Hyper是在先开枪的情况下被kiM击毙的——SK的心态已经失衡。


伟大的时刻（1）

第6局同样是B点的攻坚战。3D老调重弹，但非常有成效。GefFon和ahl在各自的阵营中以一换二，前者的成果却非常明显——匪徒们成功放下了C4。这次争夺的过程更快，7秒内双方共6人阵亡，其中SK有4人。CT中仅存的fisker犯下了自己都不能相信的低级失误，他狙杀过

大捷鼓舞了士气。

分扩大防区的GefFon后丢掉了AWP，捡起AK意图有效杀伤T的经济，结果C4爆炸后他非但来不及换回AWP，在下局刷新时连AK也一同扔掉了，损失极为惨重。此刻瑞典军团急躁的心态可见一斑。

此后3D将重心放在A点瓜棚，而站位精巧、判断准确的Potti在Hyper和fisker的配合下瓦解了匪徒的进攻。然后SK强力反弹，连下4局，把3D打入ECO。凶狠的反扑并未使3D队员惊慌，因为在这种关键时候，会有人站出来的。



伟大的时刻（2）

关键局1：第11局，匪徒们攒足了钱，再次进攻瓜棚。从中路大道进攻的kiM惨遭不测，GefFon立刻掀翻了Potti的头盖骨。从二楼小通道杀出的GarozZo和Miller还未判明形势，就遭到Hyper和HeatoN夹击，前3人悉数阵亡。fisker发挥出色，先后击毙了kiM和Quach，但防守路线上出现致命失误，将大部队的侧后方卖给了3D队长GefFon——后者鬼神莫测地从瓜棚靠近CT出生点一侧迂回，4秒内连续给了HeatoN、ahl和fisker的后背20多记左钩拳！如此惊人的大逆转让在座的3D队员大喊起来！



奇迹开始降临！

关键局2：第12局，匪徒们以4人兵力进逼B点。在外线策应的GefFon猝不及防，被Hyper掀翻。与此同时B点的战役也打响了。在前期辅助工具的压制下，3D自信满满地野猪进B点，HeatoN当场打倒了kiM，马上被GarozZo射杀。ahl偷袭Miller得手，也被Quach打死。Quach还没来得及喘气，就被fisker揍趴下了。本次战斗历时5秒钟，匪徒幸存的GarozZo躲在B点外的长通道苟延残喘。SK在占绝对优势下再次犯错，包抄T身后的Hyper本可以解决问题，面对对方的侧脸却莫名两枪放空，白送了命。GarozZo贼心不死，鼓起余勇再次进入B点——近乎疯狂的行为最终获得了丰厚的回报，Potti和fisker战线拉得太长，无法形成有效的策应，3秒钟内两人的面门连续遭受GarozZo的耳光，而这位英雄的HP只有34点！

瑞典人的噩梦还在延续，并没有到高潮……

关键局3：第13局彻底摧毁了SK的自信。GefFon和kiM防守瓜棚，后者精心策划了一个危险的陷阱：在靠近二楼出口一侧的瓜棚内，有个被箱子卡住的死角，kiM果断将GefFon垫进这个箱子后的死角，自己出去防守迎敌。SK主力果然全部奔袭瓜棚，在牺牲了HeatoN之后，Hyper连续射杀kiM、Miller和GarozZo，Potti也放倒了Quach。在场观众普遍认为kiM的愚蠢行为将导致本队失利，遽然，奇迹如愿出现了：希腊人钻出了特洛伊木马！当SK以为天下已定，按照往常的习惯，在二楼出口下方的箱子旁这个最常用也是最容易看守的位置准备安放C4时，死角里的GefFon准确地从空隙中捕捉到了这个机会——显然，山姆叔叔对SK的战术已经摸透——3D队长就如阿喀琉斯一般发起了反击。先是fisker，其次是Potti，然后是Hyper，最后是ahl！



久违的胜利终于来了！



失意的ahl……

除了3D队员兴奋的呐喊，赛场内的其他人瞠目结舌，哑口无言，简直不敢相信这个神话一般的现实。



接受采访吧！

3D经此一役，信心爆棚，王者之相毕现无遗。在kiM的有效策应下，由GefFon充当防守反击的箭头，再下3城。SK拼尽全力挽回了4局，最后一局世界警察果断进逼，主动压制匪徒的进攻，kiM和GefFon为这场足以载入史册的战役划上了句号。



深深的无奈……

美国人积攒了足够的自信和英勇，在世界的原点——de_dust2等着为瑞典人送行。质变不可避免地发生了。当英俊的Miller流露出胜利的笑容时，我们不经意间看到，ahl无奈地站着，Hyper则埋头在抽泣…… P



“完美人族”的完美演出

——WCG2004《星际争霸》决赛战报

■本刊记者 Littlewing


赛前的XellOs[yG]（左二）显得成竹在胸。


midas[gm]（左）和XellOs[yG]（右）已把《星际争霸》冠亚军收入韩国队囊中。

“关于《星际争霸》，你还留有多少记忆？”一年前从韩国报道WCG2003归来，《星际争霸》就再没出现在我们的视线中，大大小小的比赛都围绕着《魔兽争霸III》展开。《星际争霸》已成为一种符号、一段胶片，存留于尘封的回忆中。2004年的WCG，对我来说是一种纪念，当我看到熟悉的刺蛇们在地图上奔走狂欢时，仿佛过去昼夜不分沉湎于网吧的岁月，都如残破的片段，在这一瞬间纷纷剥离于眼前。看《星际争霸》决赛录相的过程，犹如一次寻找的过程。在韩国高手的精彩表演中寻找脑子里关于《星际争霸》的记忆，任时间缓缓流逝。我们不知道明年的WCG还会不会有《星际争霸》的比赛，我唯一能做的，就是与每一位读者、每一个喜欢《星际争霸》的人一同记录这场精彩的比赛，让自己不要忘记。

比赛地图： Dahlia of Jungle
XellOs[yG]：棕色人族，6点钟方向
midas[gm]：红色人族，12点钟方向

丛林之花

Dahlia of Jungle地图就和它的名字一样，四个出生点好像花瓣分布在东南西北四个方向，通过12座桥连接到中央大陆。每个出生点内部的盆地中，都有一块没有气的副矿，地图四角各有一个可采气的矿区。从表面上看，基地旁边的副矿显得很安全，适合扩张。事实上副矿与外界仅一墙之隔，一旦防守不力，反而显得捉襟见肘。尤其是人族和虫族，通过建筑或宿主打开视野，远程部队可轻易从墙外偷袭。同时，缺少气体供给也使得副矿无法为中后期的高级兵种生产提供足够的资源。Dahlia of Jungle的主矿后面有一片面积相当大的空地，给空投战术提供了便利的条件。在这张地图上，不同种族之间可演化出相当复杂的战术，然而两位韩国选手选择的都是人族，自然就没有神虫之战那种闪电一出血流成河的杀戮场面，也没有人神之战航母遮天蔽日、巨人导弹乱飞的壮观景象。韩国顶尖高手们的表演虽然毫不花哨，但紧张的气氛中充满一触即发的张力，局部操控的精细令人拍案叫绝。

同室操戈

《星际争霸》的平衡性一直是所有电脑游戏中最出色的，最初，人族曾被认为是最弱的种族，究其原因，是人族的操作难度在三个种族中最高，战术相对单调。随着战术不断翻新、操作手法的进化和细节的精益求精，人族在操作上的深度被不断发


兵营的“巧遇”。


寸土必争。


第一次“亲密”接触。


midas[gm]偷袭得手。


XellOs[yG]的地雷迫使midas[gm]使用运输机进行救援。


midas[gm]强攻中路。


midas[gm]后院起火。

掘。在顶尖高手的手中，人族甚至可实现其他两个种族无法达到的匪夷所思的操作。当《星际争霸》的战术、兵种搭配、建筑码放乃至每一分钱该怎么花都被严格控制之后，人族通过操作可实现的微弱优势，就成了决定胜负的重要因素。在韩国KeSpa职业选手排名上，头两名都是人族；2004 ever osl八强中人族占了五个席位；这次WCG的决赛又是人族之间的对抗——人族真的是《星际争霸》最强的种族？

XellOs[yG]在2003 Ongamenet Star League中战胜yellow夺冠后一举成名，目前在韩国排名第六，在大家熟悉的Boxer之上。由于超高的点击率和精确操作，他获得了“完美人族”的称号。在WCG2004韩国预选赛上，XellOs[yG]淘汰了yellow和nada挺进总决赛。他的对手midas[gm]也是一位人族高手，曾在韩国预选赛击败XellOs[yG]。在总决赛中，midas[gm]又击败上届亚军[pG]FisheYe和队友bobari8l_kr，杀进最后的决赛。看来，韩国选手在《星际争霸》项目上依然占据绝对优势，而两位顶尖人族选手同室操戈也在所难免。

开局——如出一辙

两人同时采用了9scv房子、11scv兵营、13scv采气站、16scv坦克场的开局，之后他们各造了一个机枪兵出去探路，而兵营则飞向地图的另一面。两人的兵营很快在地图中央相遇了，他们立刻知道了对方的位置，在这一刻之前，两人的动作如同一个模子刻出来一样，没有丝毫的误差。在玩厌了机枪兵与scv之间的追逐游戏之后，两人都开始建造第二个坦克场，并为第一个坦克场添加了附属建筑。之后，他们在第一个坦克场生产坦克，第二个坦克场生产布雷车，并且在附属建筑中升级布雷车的蜘蛛雷功能。当蜘蛛雷升级完成，他们也拥有了四五辆布雷车。双方不约而同地在地图中心划分地盘，在自己的桥头布下密集的雷阵，并逐渐向纵深扩张。从录像中我们可明显看出，韩国选手在赛前一定针对这张地图作过大量的训练，最终将战术定格，这一开局也的确是Dahlia of Jungle上TvsT的最佳选择。即使面对朝夕相处的队友，两人依然严格地贯彻最稳健的战术，这使得韩国人的开局惊人相似。

资源争夺

在布雷车形成规模之后，双方都希望将阵地向前伸展，两人的布雷车在地图中间相遇了。midas[gm]的部队在数量上略占优势，XellOs[yG]也意识到了这一点，他将部队略微回撤了一点，希望通过距离的此消彼长使自己的后发部队比对手更早抵达前线。midas[gm]在看到对手增援的坦克之后也撤回了部队，他知道，布雷车虽然骚扰能力强，但对大型单位杀伤力只有25%，与这些钢铁怪兽硬拼占不到丝毫便宜。在试探性接触的同时，两人也没忘记在距离自己出口最近的角落扩张。他们都没有选择主基地内部的副矿，在坦克的超远射程面前，要实现对副矿的防守实在困难，而且没有气体的矿区也无法支持即将到来的机械化大战。

双方的打法至此终于出现了分歧，midas[gm]放下了飞机场，开始生产幽灵战机，XellOs[yG]则建造了兵工厂，双坦克厂一起生产巨人。在Dahlia of Jungle这种强调空运而不易进行阵地战的地图中，抢占制空权显然至关重要。提早建造飞机场不但可利用幽灵战机的高机动性侦察，也可更早生产运输机对敌人实施空投打击；先建造兵工厂生产巨人则可对基地进行全方位防守，也补充地面战的兵力，作为支架坦克的近距离防守力量。midas[gm]取其灵动，XellOs[yG]取其稳健。

能打入WCG总决赛的决非泛泛之辈，虽然midas[gm]名气比XellOs[yG]略逊一筹，但同样也是一位操作大师，声东击西的战术令人大开眼界。midas[gm]先是让幽灵战机去XellOs[yG]的分基地骚扰并使其分散





注意力，之后迅速在XellOs[yG]主基地右下角空投四辆布雷车，不过老谋深算的XellOs[yG]并没有轻易出动，凭借两架巨人和一辆坦克，仅仅损失五个scv就歼灭了这伙捣乱分子。然而正当XellOs[yG]的巨人刚刚出发去追击midas[gm]飘过来侦察的兵营时，幽灵战机又飞回了XellOs[yG]主基地骚扰。虽然幽灵战机的攻击力对于皮糙肉厚的scv杀伤力并不大，但midas[gm]显然不能让自己的一举一动暴露在敌人的眼皮底下，急忙调回巨人，midas[gm]的运输机就在这时把四辆布雷车运到了XellOs[yG]的分基地。midas[gm]凭借精确的操作，在XellOs[yG]回防之前，将XellOs[yG]分基地的农民屠戮一空，资源优势明显。

XellOs[yG]很清楚，如果放任敌人发展，差距只会越拉越大，唯一能扳回局面的方法，只有以牙还牙。他迅速组织了由两架巨人和一辆坦克组成的空降小分队，来到了midas[gm]的后方。但midas[gm]的回防速度也不慢，XellOs[yG]的部队杀了几个scv和一辆坦克之后就阵亡了，也算是值回票价。与此同时，XellOs[yG]的另一支偷袭部队，四辆布雷车已抵达midas[gm]分基地，聪明的XellOs[yG]在入口布下地雷，封锁了midas[gm]的救援路线。不过，玩惯了这一手的midas[gm]反应也相当机敏，迅速空投了两辆坦克从而解除了危机。XellOs[yG]的两次骚扰结果马马虎虎，但至少让midas[gm]疲于奔命，为自己副矿恢复生产争取了时间。而这段时间midas[gm]在干什么？还记得刚才那个探路的兵营么？midas[gm]的兵营一不小心被XellOs[yG]的巨人击落，使得他在短时间内无法建造第三、第四个坦克场，资源优势没有被充分利用，短暂的机会稍纵即逝，而对XellOs[yG]这种高手来说，这样的机会很难有第二次。

空投大战

在肃清了偷袭的敌人之后，midas[gm]的部队也初具规模，由四辆布雷车、四个巨人和六辆坦克组成的装甲兵团，从中路长驱直入，与XellOs[yG]的留守坦克激烈交火。XellOs[yG]的坦克占据地利，无奈midas[gm]的部队数量太多，XellOs[yG]的中路防守被打开，主基地告急。或许玩星际的人都应该看看《三十六计》或者《孙子兵法》，XellOs[yG]来了一招漂亮的围魏救赵。四架运输机装着六辆坦克和四个巨人，在midas[gm]的主基地降落。这是整场战斗的转折点，当midas[gm]前线部队长途奔徙赶回救援时，scv已死伤殆尽。而XellOs[yG]趁机在右中部扩张，并且在midas[gm]的桥头架设坦克，封锁了XellOs[yG]的地面通路，XellOs[yG]的战略头脑在此展露无遗。

midas[gm]已无法硬冲桥头，只能采取空投方式予以还击，在XellOs[yG]的主基地投下坦克阵。虽然这次空投摧毁了XellOs[yG]部分建筑和大量scv，但由于XellOs[yG]主基地的水晶已全部采完，这次空投并没有对XellOs[yG]的经济造成根本打击。而XellOs[yG]立刻在midas[gm]的分基地还以颜色，midas[gm]半数scv死于非命，资源大受打击。

困兽之斗

经济上落后的midas[gm]意识到战斗无法拖到后期，决定放手一搏。他的四架运输机满载坦克，取道地图右边，直奔XellOs[yG]的主基地，然而却落入XellOs[yG]的防空塔与巨人的夹击之中。XellOs[yG]对地图的理解确实非同凡响，他布下的天罗地网让midas[gm]一步步陷入空中和地面双重压制的囚牢。midas[gm]在损失了一架运输机之后，从左边绕到了XellOs[yG]的主基地。而XellOs[yG]两个分基地在手，决定与敌人死磕，双方奋不顾身，直扑对方基地，颇有几分《英雄本色2》中发哥与小庄对决的豪气。

在地图中部，XellOs[yG]遭遇了midas[gm]坦克部队的抵抗，这里他展示了精彩的操作。先让几架运输机分别把部队降落在敌人支起的坦克周围，紧接着地面部队从两侧包抄，干净利索地肃清了敌人，而此时，他家中的坦克场纷纷起飞，不得不尽量保存实力。midas[gm]集结了所有的坦克，冲向XellOs[yG]的分基地，驶向自己宿命的终点，颇有几分悲壮的意味，当它们遇到XellOs[yG]的三架幽灵战机时，已没有坦克场的midas[gm]无奈地打出了GG，胜利属于XellOs[yG]！

XellOs[yG]在第二局的战斗中成功地抵挡住midas[gm]的空军，以霸道的双基地开局再下一城，毫无争议地获得了WCG星际比赛的冠军，从他在比赛中表现出的操作水准、战术素养、战略眼光来看，“完美人族”的称号的确当之无愧！



XellOs[yG]扼住了midas[gm]的咽喉要道。





XellOs[yG]的防空塔和巨人，将midas[gm]的航线完全封锁。



兵败如山倒。

帝国守护者

——古罗马军团兴亡史

■游侠创作室 龙神将

北欧黑森林的边缘围绕着漫长的绿色原野，上面散布着星星点点的村庄和农田。寂静的凌晨，日耳曼蛮族村庄中的雄鸡还沉浸在睡梦中，离跃上木篱笆鸣叫报晓尚早。忽然一阵清脆的马蹄声踏破平静的夜空，佩着短剑和盾牌的轻骑兵们钻出树林，呈扇形搜索前进。不久之后，他们身后传来沉闷而整齐的“嚓嚓”声，那是上万人整齐划一的步伐在大地上踱出的独特声音——罗马军团行军的脚步声。沿着乡村的土路，排成松散队形的轻装步兵们，谨慎地举着轻投枪穿过日耳曼人的村庄。紧跟他们的是重装步兵的密集团队，排在队伍最前面的青年士兵举着青铜短剑和能遮住全身的木质长盾，那些壮年的老兵则拎着他们的投枪严肃地行进。在军队队列最前面的是两个千夫长守护、举着青铜老鹰军徽的高大仪仗手，他俩的神情像岩石一样沉默刻板。一小队骑兵簇拥着穿红袍的将军奔驰过来。罗马将军看着士兵经过自己身边的时候严守行军纪律，没有一个转眼看身旁的，这令他非常满意。现在元老院命令他的军团投入征讨日耳曼蛮族的作战，这是难得的机会——也许会是使他迈向罗马执政官宝座的决定性一步……

这是何等熟悉的镜头！从小我们就可在电影里看到无数类似的镜头：《埃及艳后》、《斯巴达克斯》、《罗马帝国的衰亡》；在长大之后潮水般涌来的PC游戏中，我们依然可看到那些充满了沉默和勇气的战士们的身影：《帝国时代——罗马复兴》、《罗马执政官》、《地球时代》……当然，现在要再加上一个划时代的热门大作：《罗马——全面战争》。在西方历史学家中有一个说法：古罗马的历史就是古罗马的战争史。当然，这种说法未免有失偏颇，不过对于一个海洋文化国家而言，探索、侵略、征服是文明发展必经的三部曲。尤其是罗马，这个诞生于地中海畔的城邦国家，从来就不曾是个农业国。为了自身的发展，罗马不断地侵略其周围的国家，并从被征服者那里吸收先进文化来促进自身文化的发展。战争确实涵盖了古罗马历史的各个阶段，在不断的征服中，罗马建立起了神话般的千年帝国。在罗马军团的剑下毁灭了文明古国、镇压了奴隶起义、粉碎了异族入侵……在古罗马的军事历史中，其军团经历了从共和时期到帝国初期、帝国后期以及拜占庭时代不同的军事制度变迁。从提比利斯河畔的都市国家到拜占庭帝国，古罗马军团支撑着古罗马帝国的崛起、强盛直至毁灭。罗马军团的兴衰史也是罗马帝国的兴亡史。在这里我们来看看罗马人所经历的著名典型战争，看看这支伟大军队的辉煌与毁灭吧。



罗马士兵列队待发。

话题一：市民组成的军团

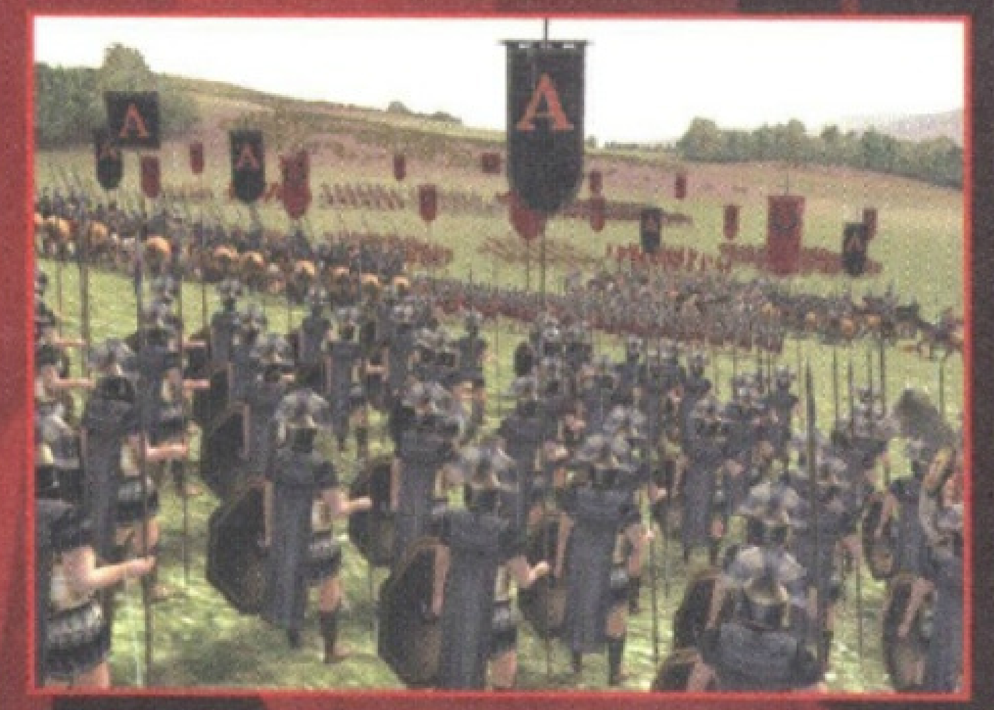
由于受古希腊城邦文化的影响，在罗马历史上的共和初期到中期（公元前3世纪到公元前1世纪）的罗马军事制度的基本原则，是由市民自备兵器装备服义务兵役。在当时的罗马市民看来，服兵役与其说是尽义务，倒不如说是一种代表荣誉的高贵权力。当时所有17至46岁的公民全都有义务应征入伍，并按照年龄和所持财产多寡被分为不同的兵种。

一、少年和穷人组成的轻步兵。他们不着甲胄，仅靠头盔和直径约1米的小圆盾护身，以数支轻投枪和短剑为武器。这些轻步兵的模样很容易使大伙联想到《帝国时代》里面出现过的民兵吧？古罗马的轻步兵在实战中的作用是，展开于战线的最前方进行侦察；像《帝国时代》里民兵骚扰对手农民的事情，他们恐怕是顾不上干的。

二、有钱的青壮年组成的重步兵。他们披挂鱼鳞状的连环甲，手持著名的大型四角方盾，武器为宽剑身的双刃短剑和两支投枪——大型重投枪和小型轻投枪。这些投枪的构造独特，连接金属枪头和硬木枪杆的是软木结构，这样一旦刺中目标或者掉到地上枪头会折断，敌方就无法反掷回来；此外，除用于投掷外，它们也能临时充当长枪使用。重步兵



电影《角斗士》中的一个镜头，罗马军队在弓箭的掩护下向前推进。


步兵和骑兵队列的交错列阵。

中最有经验的老兵被称为“托力阿里”，他们的武器装备是一支长枪。另外，富裕的罗马市民也会以骑兵身份出战。骑兵和重装步兵一样披挂全副盔甲，武器为盾与骑枪以及比步兵用短剑稍长一些的双刃剑。所有上述军事编制和武器装备，都是罗马从被自己征服民族的军事文明中吸收而来的精华。

从这一时期开始，罗马人将步兵和骑兵混编为多兵种混成战斗单位——军团。这一时期的古罗马军团总人数一般为1万人，其中重装步兵最多时可达近5000人。1个军团的重步兵共组成10个营，每个营有3个连，每个连有两个60～80人的排。除重步兵外，轻步兵和骑兵同样被列入军团的正式编制。轻步兵采取与重步兵一样的编制，军团骑兵则由各包含32人的10支骑兵队组成，共计约300人。在野战中，各军团一般排列成正面宽200米、纵深90米的阵形——这就是古罗马军团的著名标志：方阵。在方阵的最前方是由轻步兵构成的散兵线，而两翼则由军团骑兵负责防守。军团的核心是重步兵方阵，第一排配置青年，第二排是壮年，第三排是身经百战的老兵“托力阿里”。当前两排重装步兵投入作战时，托力阿里一般是单膝跪地养精蓄锐——只有在出现紧急情况时他们才投入战斗。玩过《罗马——全面战争》的玩家可能对军团感触很深吧？一般来说，我们的体会大多是方阵的战斗威力十足，可经常使得我们以少胜多，可惜它的行进速度太慢。这的确是罗马军团的真实写照。不过游戏毕竟是游戏，《罗马——全面战争》中经常出现的骑兵冲击步兵方阵，把倒霉的步兵撞飞的震撼镜头在古罗马时代是不存在的——当时中国发明的马镫还没有传入欧洲。没有马镫的骑兵在飞奔着冲击步兵时，自己会像块石头似地被惯性抛到地上……所以当时骑兵的作用相当有限，他们一般不用于集群突击而主要用于侦察和牵制。

话题二：方阵对方阵

可能有人会问：是罗马人发明了方阵吗？答案是否定的。罗马人从来不是发明家，不过他们是个好学生。方阵是古希腊人的发明，其中马其顿人是使用方阵的佼佼者。罗马军团和马其顿方阵都采用密集步兵队形为主力并辅以轻骑兵作战，战术思想很接近。不同的是罗马人采用了短剑加投枪的步兵装备，而马其顿人则选择了长矛，这其中的区别是两个国家不同习惯造成的差异。在古罗马征服古希腊的战争中，这两种方阵发生了正面较量。当罗马人面对马其顿王国的军队时，他们发现敌人方阵所使用的是长度超出自己想象的长矛。马其顿方阵最前几排士兵所使用的是较短的3米长的矛和轻盾，而从第五排开始的士兵所使用的则是需两支手持的长7米、能够伸过前几排进行刺击的矛。这种队形肩并肩前进，其作战效能依靠各种长矛的综合作用，个人在队形中除了持矛和保持队形之外毫无作用。由于罗马人以短剑战斗，兵与兵之间所需要的空间要比位于方阵之中的士兵大。因此，每个罗马人要面对方阵中的两个士兵、10支长矛。据历史学家波利比乌描述：“单个人员接近方阵根本无法杀入敌阵，也毫无办法拨开对方的长矛”，因此，一开始罗马军团并没有占到上风。

破解了马其顿人方阵的人是罗马老将保卢斯。公元前168年，保卢斯率领自己的军团与马其顿王柏修斯进行了决定古希腊命运的皮德纳会战。当时双方隔着一条很浅的河对峙，马其顿人在北，罗马人在南；双方的兵力大致相等，马其顿一方稍多一点。一天早上，罗马人去河边驮水的马受惊跑过了河，追马的罗马士兵和在对岸取水的马其顿士兵打起了前哨战，柏修斯和保卢斯不约而同地决定顺势把它发展成一场主力决战。战役开始时罗马人处于下风，保卢斯正在努力集结部队列阵的时候，发现马其顿军已渡过小河，列队向罗马军团冲锋了。罗马军队一边抵抗一边后退，无意间退过了平原到达后面的山地。马其顿步兵追上山坡，在崎岖的地形中方阵队形立刻变得支离破碎。保卢斯见此机会，立即命令自己的方阵全体解散，罗马士兵们完全散开，冲进敌阵展开贴身肉搏。手持长矛的马其顿人，在双方紧贴在一起的肉搏战中简直无法还手，战争变成了单方面的屠杀。此后不久，马其顿被彻底打败，古罗马完全征服了古希腊世界，罗马文化也在彻底吸收希腊文化特点之后逐渐走向成熟。

话题三：人口优势与消耗战

无论是早期的《帝国时代》还是最新的《罗马——全面战争》，我们在游戏中都能体会到人口的重要性。在《罗马——全面战争》中，人口优势就意味着经济优势：执政官手里的钱越多，就能更快地升级兵营，招募高级兵种。在古代战争中，人口优势的确也是决定战争胜负的关键因素之一。在共和国时期的罗马，正规部队只有4个军团共计4万人，他们分别由两位执政官负责指挥；后来随着罗马人口的增长，战争时期的动员能力也大为增强。例如在与迦太基

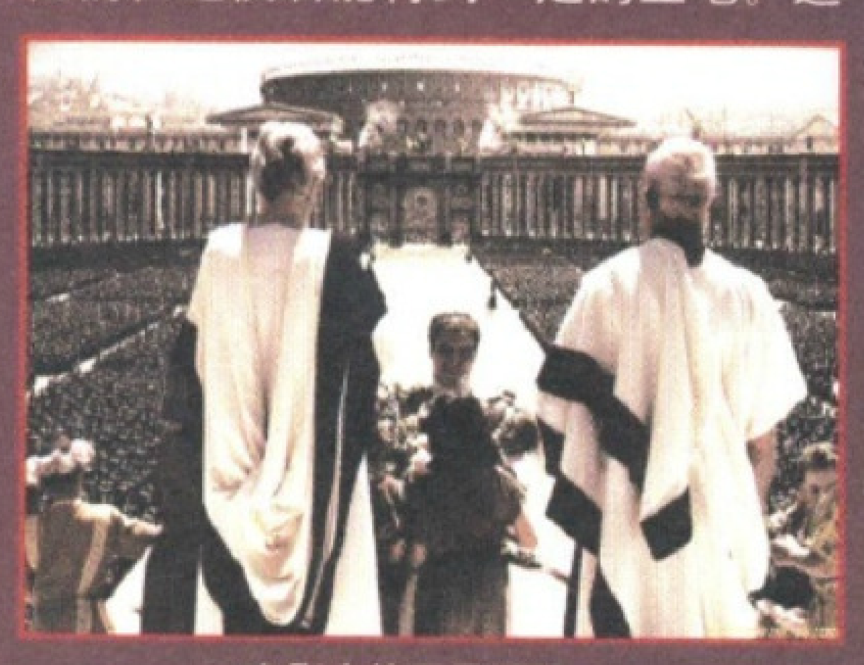

长矛兵和剑兵的交锋，贴近后剑兵才能占到上风。


城下的激战，硝烟滚滚。

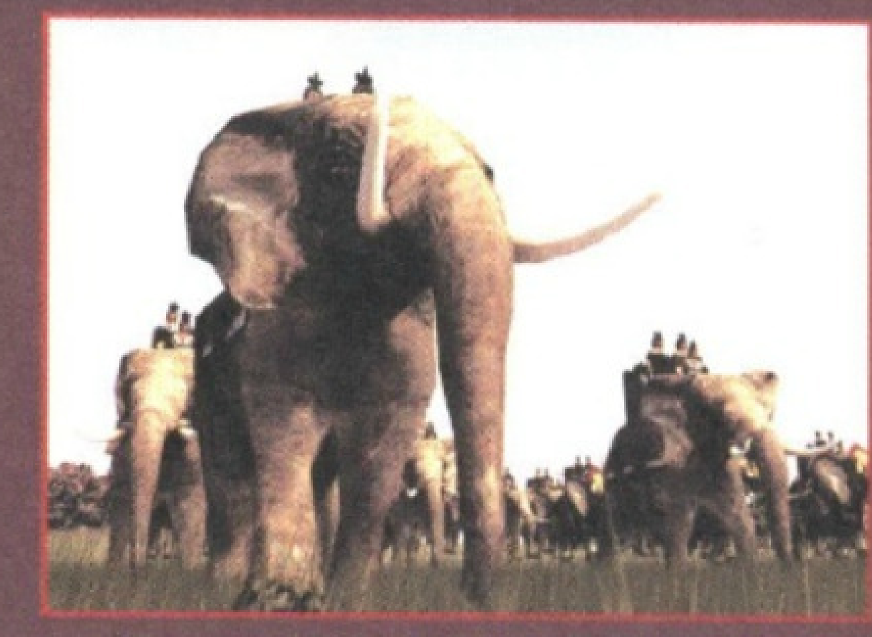
争夺地中海霸权的第二次布匿战争（公元前218年至公元前201年）时，罗马的总人口已多达300万，即使在经历了坎尼会战的惨败（汉尼拔的法宝很多，还记得各种游戏里面经常出现的象兵吗？），被汉尼拔消灭了6万人后，仍能迅速动员25个军团投入作战。共和时期的罗马军队，是一支由市民组成的非专业的军队，指挥他们的执政官本质上其实是政客。因此，罗马在同庇罗斯、哈米尔卡尔、汉尼拔等异族职业军人统帅下的军队对战时不断遭受挫折。罗马最后之所以能够最终打败这些强敌，取得根本性的胜利，所依靠的是其在人口上的优势——以残酷的消耗战拖垮敌人。从游戏玩家的角度来看这段历史，应该很容易理解这种残酷的战争吧。从反映古代历史的《帝国时代》，到科幻题材的《星际争霸》，哪一场战争的过程不是血流成河、白骨成山呢？

话题四：职业化军队

从公元前3世纪到公元1世纪，是罗马军事实力最强盛的阶段。其中在公元前2世纪，完成对东西地中海的征服时达到了顶峰，其后开始逐渐衰退。根本原因就是陈旧的军事制度，已不适于同时代的罗马社会现实：执政官等将军们在南征北战中，掠夺了巨大的财富变成富翁的同时，普通士兵却因家中长期缺乏劳动力，在经济上逐渐陷入穷困潦倒的境地；虽然罗马日益强大，但支撑它的罗马军团却出现了崩溃的征兆。为了缓和这一矛盾，军事制度改革已势在必行。力挽狂澜进行改革的人，是平民出身的大将玛里乌斯。他的做法是不再依靠有产市民义务服役，转而提供武器和薪金给无产市民，并以合约的方式保障他们在退役后能得到一定的土地。这其实就是从义务兵役制转向雇佣兵役制，此举大大促进了罗马军队的职业化、正规化发展。


电影中的罗马军队。

由于武器装备不再取决于私有财产，因此所有士兵的装备与训练得以统一化、标准化。新一代步兵的武器装备与以往的重步兵相同，都配备有盔甲、大型方盾、短剑和两支投枪。轻步兵这一兵种被淘汰，步兵中不再有轻重步兵之分；但是骑兵的装备与职能，在玛里乌斯的改革前后并无变化。职业化后的新生罗马军团纪律严明、士气高昂、战斗力强。在军团的编制上，进一步贯彻了标准化原则。1个军团由10个营构成，每个营编内有6个排，每排兵力为80人。不过各军团的第一（主力）营均由5个160人的排构成，因此在编制上军团的步兵总兵力应为5120人。在实际运用中，为了保证军团步兵实战能力的均衡以及运用方便，一般情况下兵团总兵力大多为2000～3000人，最多不过4500人。在军团编制中的骑兵，减少为4个骑兵队共计128人——这主要是因为，依靠没有罗马市民权的外籍军团组成的辅助军来提供精锐骑兵已成惯例。

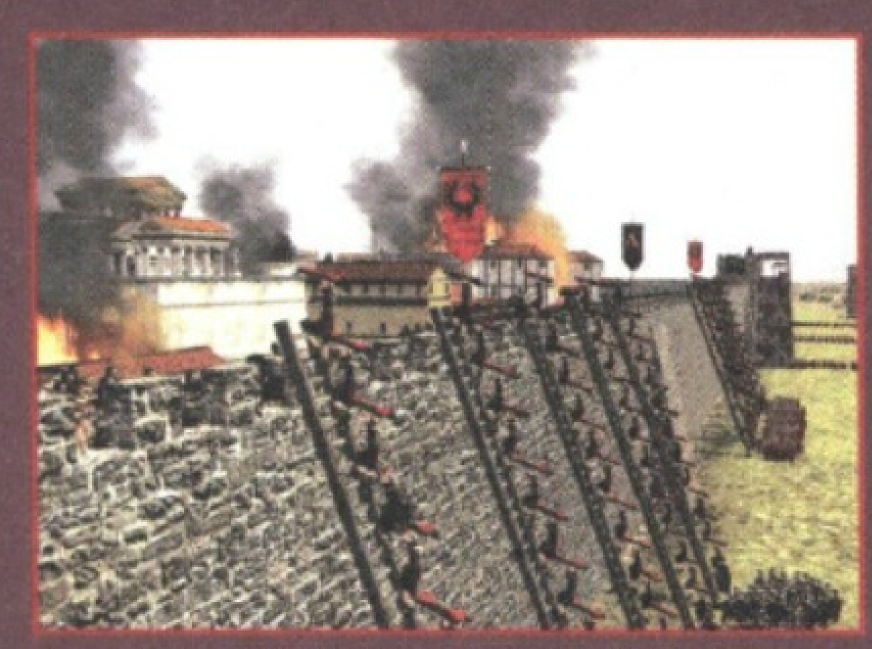

《罗马——全面进攻》中的巨象也上战场了。

在这个时代的罗马军团中出现了一些新角色，如投石兵、弓箭手等被征服民族的特色士兵，他们也多由辅助军充任。这些辅助军基本上以营或骑兵队为单位，配属给罗马将官充当野战军或是守备队。在这里多说一点：在《罗马——全面战争》中凶狠的罗马军犬以及那些搞笑的野猪，从来没有在真实的罗马军团历史中出现过——至少是没有作为武器使用过。罗马士兵携带自己的狗一同行军的事情的确时常发生，但并没有出现过大规模训练军犬攻击敌军的战例。至于野猪倒是深受罗马人喜爱，只不过它们一般会在餐桌上出现……

罗马军团在野战时依旧采用自己的方阵战术，不过这时的方阵有所变化：军团一般以2～3个营进行纵深布阵，以营为独立战术单位。军团司令官一般将1至数个营作为总预备队，配置在阵地后方待机，或是随时从大部队中派出以营为单位的分队作战。这种“科霍尔斯战术”在以步兵为主力的欧洲战场上无往不利，但在亚洲平原上与机动力强大的波斯骑兵对战时却吃了不少苦头。我在玩《罗马——全面战争》的时候很郁闷一点：游戏里面的将军不肯像历史上的将军那样，安全地待在军团后方指挥；他们配置太靠前，这样很容易就挂掉并导致整个军团溃散。尤其是骑兵的将军在指挥锥形阵进攻时，竟然冲在队伍的最前面……

随着军队的职业化，罗马军团的军纪也日益改善。罗马军法极其严酷，最著名的要数“什一戮杀律”。这条军法规定，临阵脱逃或是丢失军旗的部队，全体将士都要参加十里抽一的抽签；抽中黑签的人就地处决，剩余的人接受体罚和降低伙食标准等处罚。罗马军团中的百夫队长从士兵中选取，这些低级军官是战地军法的执行者，他们会当场处决畏缩不前和企图临阵脱逃者。严酷军法是为了保证人人遵守纪律，因为步兵作战最重要的问题是纪律性，军团只有在保持队形的时候才能发挥最大威力，反之则意味着死亡。铁的纪律铸就出神话般的战斗力——在进攻日耳曼蛮族的战争中，一个保持阵形的罗马军团，能消灭10余万人的日耳曼联军！

玛里乌斯的军事制度改革，成功地挽救了摇摇欲坠的共和政体下的罗马军事制度。但具有讽刺意味的是，由于传统型的国民军向职业军队的转变，所以也带来了军阀势力的出现。争权夺利的军阀混战先在恺撒、克拉苏和庞培组成的前3巨头间展开，其后又在屋大维、安东尼和雷必达组成的后3巨头间进行，内战最终毁灭了古罗马共和体制。在残酷的罗马内战时期结束后，统一全国的军阀屋大维开创了朱里亚·克劳狄王朝，当上了罗马帝国的第一个皇帝。古罗马从此进入了帝制时代——这就是《罗马——全面战争》的真实历史背景。


每个国家的攻城战看来倒都很像。


胜利即将到手！

话题五：西罗马帝国的覆灭

帝制时代的古罗马帝国横跨欧、非、亚三大洲，罗马军团防御着从英格兰一直延续到耶路撒冷的漫长边境线。公元330年，罗马皇帝君士坦丁把首都迁到拜占廷（后改名为君士坦丁堡），号称“新罗马”。这就为帝国东西分裂创造了一个条件。公元395年，狄奥多西皇帝去世，他留下遗嘱把帝国版图划分为东西两部，让他的两个儿子分别统治两个帝国。东罗马帝国的首都设在君士坦丁堡，西罗马帝国的首都仍设在罗马。

正当帝国内部陷入长期混乱的时候，居住于帝国边境地区的蛮族也开始大举入侵了。此时的罗马军团已经变质，身为大军阀的将军们依靠手里的兵权任意废立皇帝；将军手下的军团长等小军阀们，也时刻筹划着靠发动兵变暗杀将军以便自己向上爬。军纪荡然无存的罗马军团丧失了荣誉，仅能凭借昔日先辈辉煌胜利的声威来震摄异邦；而罗马人沉浸在浸透着被征服民族血泪的享乐中不可自拔，就连斯巴达克思大起义也不能为他们敲响警钟。人们不愿当兵，昔日的异族辅助军逐步成为罗马军团的主力——保卫罗马的竟不是罗马人，真正意义上的罗马军团已经不存在了！

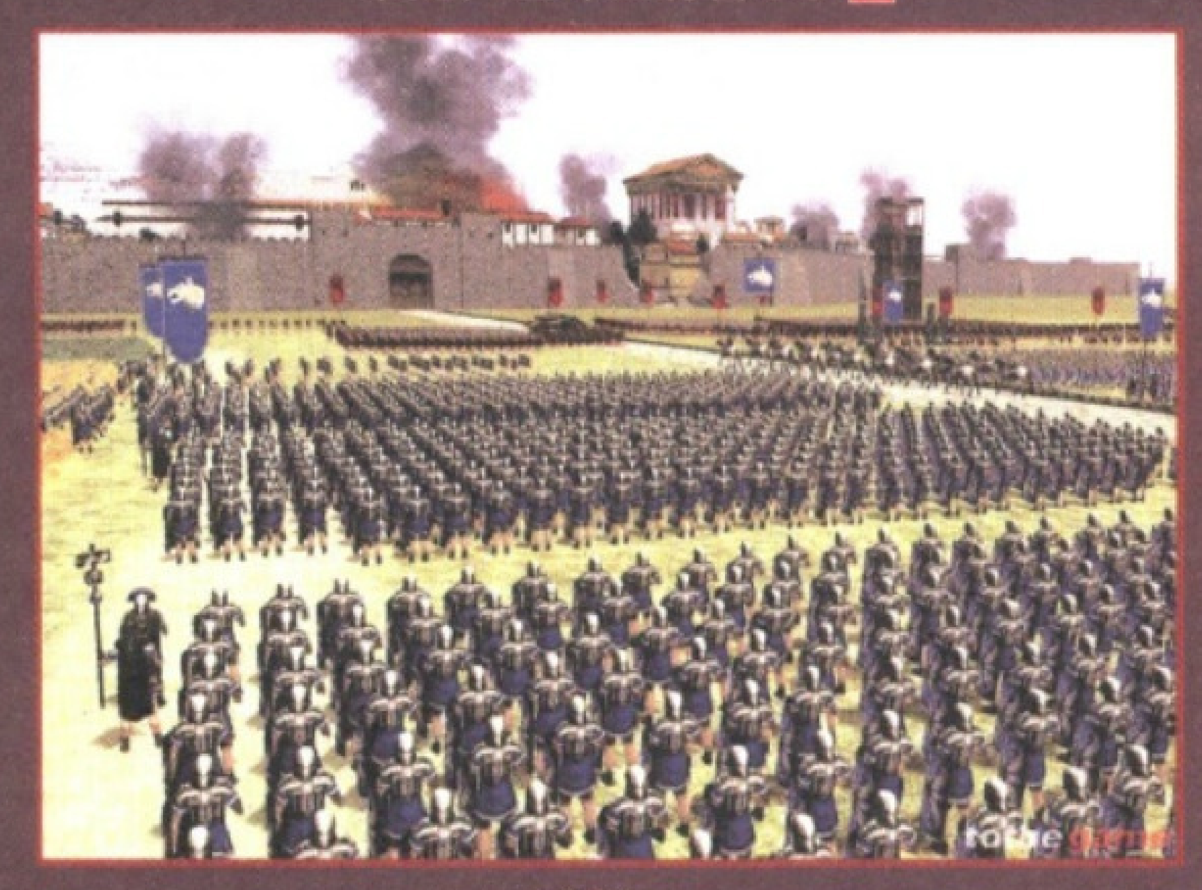
从公元4世纪下半叶开始，被中国汉朝大军赶出故乡的匈奴人从里海向西迁徙（史学家们考证中），他们的进攻导致了西哥特日耳曼蛮族的连锁迁徙。西哥特人于375年进入罗马境内，与罗马人发生冲突，在阿德里亚堡之战中罗马皇帝瓦伦斯丧命。到了公元410年夏天，西哥特人首领阿拉里克率领匈奴人和哥特人的联军进攻罗马城。此时的罗马军团已腐化堕落到无法作战的地步，连罗马皇帝自己的禁卫军都只能依靠雇用来的蛮族战士充当。这时西罗马帝国的军事力量实际上已全面瓦解，毫无抵御外敌入侵的能力。在进攻罗马前，阿拉列向士兵们宣布：攻进罗马，可任意抢劫3天。于是，满怀着发财欲望的蛮族士兵，前赴后继地进攻罗马城。不久之后，支撑不住的禁卫军干脆同敌人勾结，在夜晚打开了被誉为“永恒之城”的罗马城门。一千多年来曾经无情地征服、掠夺过其他民族的罗马人，这时遭到了无情的惩罚。许多元老贵族变成了奴隶；原来的奴隶在杀死了自己的主子后，加入了哥特人的队伍。哥特人是贪图罗马的财富才进攻它的，他们并不打算长期占领这座城市，当然更没有管理整个帝国的思想准备。蛮族战士们把罗马抢空、烧光之后就放弃了罗马，后来他们在西罗马帝国的西南——今天的西班牙北部，建立起西哥特王国。从此以后，在西罗马帝国广大的领土上，东哥特人、汪达尔人、法兰克人、勃艮人、盎格鲁撒克逊人陆续建立起一个个蛮族小王国。帝国的版图就像一片被蚕啃过的桑叶，四周都吃光了，中间也已千疮百孔——那些蛮族小国就是今天欧洲主要国家的前身。

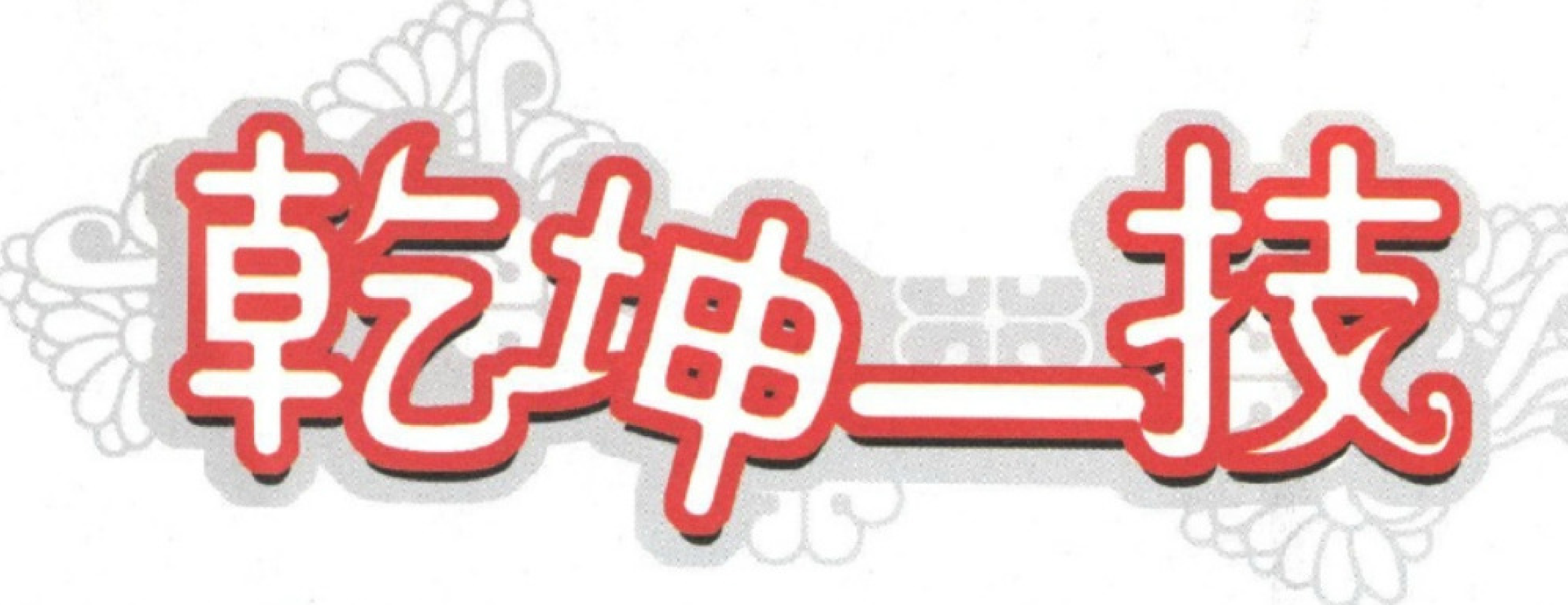
到了公元455年，另一支日耳曼人-汪达尔人联军再次攻陷罗马。经过这次劫难后，罗马仅存居民7000人。公元451年，被称为“上帝之鞭”的匈奴人领袖阿提拉率大军侵入罗马。双方在高卢大战一场，罗马人联合蛮族共同抵抗也无济于事。此后，罗马皇帝就成为日耳曼雇佣兵的傀儡。公元476年，日耳曼雇佣兵首领奥多亚克废黜西罗马帝国末代皇帝罗慕路斯，西罗马帝国灭亡。

西罗马帝国的灭亡，结束了欧洲奴隶社会的历史。历史学家把它作为划分世界古代史和中世纪史的标志。西罗马帝国的灭亡，并不代表着古罗马军团在历史上消失；东罗马帝国的历代皇帝都力图重振国势，向西收复故土，可惜他们自己很快就由于阿拉伯的进攻而变得自顾不暇。在东罗马帝国的时代，罗马军团逐渐演变得与欧洲国家的军队无异，昔日的重步兵方阵彻底消失；取代他们的是由轻步兵、弓箭手、重骑兵和弓骑兵组成的机动兵团，这就是最后的古罗马军团。

尾声：历史的沉思

西罗马帝国灭亡977年之后，也就是公元1453年5月29日，奥斯曼土耳其帝国苏丹马霍米特二世攻陷君士坦丁堡，古罗马帝国的最后一丝血脉断绝了，古罗马军团的2000年历史被打上了休止符……罗马军团的征战史，可说是一部完整的西方古代战争百科全书，除了军事领域的创造和贡献外，罗马军队四出征讨和商人长途贩运活动，也为地理学等自然科学的发展提供了条件。为了满足军团行军需要，罗马帝国在其境内建立了四通八达的交通网，在其主干道上均能允许8人并肩同行。如此事例，数不胜数。罗马这个千年帝国以自己的剑开国，通过一次次的侵略战争，毁灭了无数其他民族的文明来使自己成长，最后由于极端的腐败而在顷刻间毁灭于它曾经蔑视和凌辱过的蛮族手中。在今天，通过这些古罗马军团的游戏和影视作品，我们看到的不仅仅是昔日的荣光，也许还有警示。P


兵临城下。



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《模拟人生2》《罗马——全面战争》

《三国志X》五虎将联动

■黑龙江 哈迪

《三国志X》中新加入的战役系统，已经受到了很多玩家的欢迎。现在来讲讲我的心得。战役指的是在同一地区内我方和敌人之间的大规模战斗，当占领该地区的所有城市后就胜利了。在战役模式下安排同一城市中出兵的武将，是决定胜负最关键的前提。下面我为大家介绍几种可以瞬间秒杀敌人数万军队的武将组合。

兄弟联动：如夏侯渊+夏侯敦，或者曹仁+曹洪，都可以产生联动；

家族联动：如曹氏一族、孙氏一族、夏侯一族；

父子联动：如张飞+张苞+张绍、关羽+关平+关兴+关索、赵云+赵统+赵广；

夫妻联动：如孟获+祝融；

义兄弟联动：如刘备+关羽+张飞、孙策+周瑜；

蜀国五虎将：关羽+张飞+赵云+马超+黄忠；

魏国五虎将：张辽+张郃+徐晃+乐进+于禁；

友谊联动：这个没有完全搞明白，只是用关羽+张辽打出过一次，看来要求两个武将之间有惺惺相惜的友情。

根据上面的几种方式，只要在战役之前把同一组的人都安排到一个城市里，然后出战的时候选上就可以了。在战斗中各种组合都会随机产生联动，威力巨大，而且可造成敌人混乱。不过在战役开始前，最好把出战城市的委任方针改为"待命"，这样就不会出现开战时武将正在参加别的工作而不能出战的情况了。P

《信徒II——精灵的崛起》不损血战斗法

■北京 Moby

由东方娱动汉化发行的回合制战略游戏《信徒II——精灵的崛起》，其实就是《圣战群英传II——黑暗预言》的续篇。在这款游戏中，原来作为中立种族的精灵族也成为可选的了。不过，由于原来的4个种族就已经非常平衡，精灵族的特点给人感觉更为靠近帝国军团，尤其是他们跟帝国一样拥有可以补血的特殊兵种。下面就来谈一下使用精灵族时怎样完成不损血的战斗。

首先要迅速将能够补血的女精灵升级到神谕精灵，使其能够每回合恢复40点HP。由于女精灵的经验升级上限只有90点，随便打几仗就能达到，这很容易。在战斗中，只要对手前排中有任意一个杀伤力在80以下的战士，就不要打死而要把他留下。然后自己前排的队员选择防御，对手的攻击力就会减半，变为每次攻击伤害在40点以下。这样每回合我方都可以恢复40点，对手伤害的速度赶不上我方恢复的速度，每次战斗结束后，都做到全员满血是绝对可能的。

在实施这种战术时有几点需要注意：一是尽量留下对方前排中杀伤力最小的队员不要打死，如果是一个普通剑士，他的攻击伤害在防御打折后只剩下10点，这样我方恢复起来速度更快，在更短的时间内可以结束战斗；二是对手后排如果同样拥有可以补血的兵种，或者是可以使用定身术的幽魂等，那么留下他们，将对手前排的战士杀光是更好的选择；三是随时带一瓶复活药水，一旦我方神谕精灵（或者级别更高的森林处女等）不慎被对手第一轮抢攻给打死，在战斗中复活后仍然有可能实施上面的战术。

使用这种战术，无需选择战士将领的每日恢复15%HP的职业特性，也不用每关都使用盗贼的S/L大法去商店里偷东西了，可一路横扫不停！P

《1503梦幻新世界》买卖交易心得

■江苏 芮超

当玩家手中的资源有剩余的时候，就可以驾着商船队出海进行贸易了。建议大家在出海贸易之前，先派艘小的侦察船出去侦察一下周围的势力，看看这些势力盛产什么又缺少什么。对于他们缺少的资源，你可以最大量的生产，然后你的商队再源源不断地运过去，滚滚的黄金还不流入你的腰包？如果你邻居的特产又是你所紧缺的物资，那么恭喜你，大量吃进吧，它的价格可是你想象不到的便宜。游戏中出现了数十种货物、资源和商品，其中总有那么几种是能让你赚大钱的。如果想简化生意流程，你可以开拓几条自动贸易路线。还有一种致财的方法就是战争，可战争要消耗大量的人力和物资，加上我又是一个和平主义者，实在不提议大家用武力征服。其实游戏中的其它势力只要你不主动攻击它，它都会和你和平相处；加上贸易已经能让你赚得盆满钵溢，又何必劳师动众呢？

《三国志X》游山玩水长能力

■江西 张弛

在《三国志X》中，当玩家的声望达到一定程度时，就有机会接到酒馆中的时限为180天的“灵山巡游”任务。任务要求玩家寻访“五岳归来不看山”的东岳泰山，西岳华山，南岳衡山，北岳恒山，中岳嵩山。这五岳在大地图上都是可建阵的地方。当玩家接到任务后，走到相应的地点自己会说一句对山的评价，你可以说句对山的特点概括得相当准确的话。在巡游过五岳后，会有一道白光闪过，有位神仙出现，你的所有能力都加了1点。接下来我们不要急于去向酒家报告，因为这是一个不可重复的任务。所以我们要继续等，等到180天的期限过了再去复命，这样系统就会判这个任务失败。任务的报酬是没有了，但所有属性加1了；任务还能再接，你再去重复这个过程。想想看，就是一个所有属性为50的庸才，也只要25年就能成为全才了！

TFT1.17版人族解决剑圣骚扰的终极手段

■湖北 孤城梦

TFT1.17版中，新版的疾风步技能让剑圣可以穿越其他单位，这使得剑圣变成了一个几乎围不住、杀不死的怪物，因此剑圣的初期骚扰变得更加让人防不胜防。在ORC首发剑圣的情况下，人族不得不把英雄和部队囤积在基地里保护农民，这使人族在比赛一开始就变得比较被动。有矛就有盾，我这里提出一个有效的阻止剑圣骚扰的办法。

使用普通开局方法，期间建造一座圣塔，并用建筑将基地死死的围起来，只留一个房子大小的出口。当英雄造出后，把英雄带到远点去练级。当对手使用剑圣骚扰时，他在你基地的附近找不到你的英雄，就只有进入基地屠杀农民。可当剑圣踏入你基地之时，也就是他末日来到之时。立刻用农民在基地唯一的出口建造房子，堵住出口，其他农民变民兵，围杀剑圣。剑圣的疾风步能穿人，但仍然不能穿越建筑。出口被建筑封死，剑圣无处可逃，只有陷入人民战争的海洋中。这时候，剑圣想不死就只有浪费回程道具逃脱，但之后他也无法将骚扰进行下去了。

堵口的房子不用完全造好，只需要一个半成的模子，当英雄需要撤退到基地内部时，取消那个房子就行。这一招无异于使你的基地多了一座开关自如的城门，使得你在防守时占到极大的先机。关键是建筑的摆放，把建筑摆的滴水不漏是有些学问的。简单的说，除房子和升级用建筑（如伐木厂、战争磨房）外，其他建筑连续摆放不能堵住英雄单位，也就是说，只要兵营、祭坛、基地之间用房子不留间隔地紧密连接，就能铸造出一座英雄无法逾越的城墙。

自己做《魔兽争霸III》的无限人口地图

■江西 朱立

我想大家都有这样的体会：《魔兽争霸III》的人口上限太低了，只有100而已。正因为这样，“魔兽”的战争场面始终不能和“星际”相比。虽然在单机游戏中可以用秘技调，但在联机情况下呢？我现在来帮大家解决这个问题，让大家可以体验无限人口的爽快。

首先你要有《魔兽争霸III》的游戏和地图编辑器。打开地图编辑器，再用它打开你要改的地图；接着打开物品编辑器，然后选择单位，再把所有对战模式中单位的食物消耗（人口）全部改成0，最后的一步是保存。进入游戏，打开你刚才改的那个地图。哈哈，发现了吗？人口数始终为0了，造任意单位也没有人口消耗的显示了。快去网上和别人厮杀过把瘾吧……

本期主打推荐凝结了众多“太阁V”玩家心血的游侠原创剧本《朝露的梦幻》，还有火热的FIFA 2005、《反恐精英——起源》和《罗马——全面战争》的系列补丁。采用了HL2引擎的CSS表现出众，本应令CSer趋之若鹜才对，却也因由此带来的高配置噩梦，令不少玩家咬牙切齿望“洋”（升级的大洋啊）兴叹，实在无奈。

■游侠补丁网 水寒

《太阁立志传V》繁体中文版游侠原创新编剧本——朝露的梦幻v1.01

10月16日更新的v1.01版：
1.修正了剧本文字的缺漏和奖励城台词有误的地方；
2.修正了势力值要求的变更；
3.修正了和秀吉决战时，家臣中没有本多忠胜，但是军队中却会出现灵异的现象；
4.新设定发生和秀吉联军作战后，秀吉主动攻击织田家，提高了游戏难度；
5.新加入信孝降伏后，其他几个势力的变更。
新剧本详细介绍（可作全攻略用哦）请去游侠NETSHOW论坛的太阁区，更多原创新剧本正在制作中！

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/tk5cnnew.zip
使用方法：将压缩包内的ECF00001.*释放到“我的文档/KOEI/Taikou Risshiden5/EVENT_TW”文件夹下，选择新武将，从1582年明智光秀造反章进入游戏，直接回家即可触发新剧本。
补丁效果：这是游侠NETSHOW论坛的太阁工作组全力精心制作，完全原创的新编剧本《朝露的梦幻v1.01》。玩家的使命是推翻明智杀信长的历史，最终辅助信长统一日本建立幕府。

FIFA 2005补丁

和PS2上的“实况”系列相比，“FIFA”系列以其覆盖面极其广泛著称，一直在PC机上与“实况”分庭抗礼。尽管近年来这款游戏在收录的球队和球员数量方面都极为惊人，不过也有大批玩家批评“FIFA”系列在操作性方面不够逼真，与KONAMI的“实况”系列相去甚远。之前的同功能补丁尚需模拟支持，此为游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行、经改进的真正完美补丁。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/fifa05cd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

FIFA 2005裁判补丁

有竞争才有进步。由于KONAMI已经将矛头伸向了从未染指过的PC平台，危机感促使此次“FIFA”的制作组——由120人构成的EA加拿大制作室，将FIFA 2005的重点放在操作性上，制作一款高度真实，同时让初学者也能轻松上手的游戏。本作收录的球员数量达到了12 000名，总共350个球队。（感谢游侠NETSHOW网友huwenbo制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/fifalocale.zip
使用方法：将压缩包内的Locale.ini覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：修正了游戏中没有裁判的Bug。

FIFA 2005商店所有物品全开补丁

FIFA 2005对应PC、XBOX、PS2、NGC、GBA以及PS六大平台，加入了全新要素。本作的操作精髓在于“一键控制”，传球、运球等动作更加流畅；你还可以使用“自由式控制”，使用右摇杆（PC版需要配备有摇杆的手柄）完成各种花哨的动作。本作还拥有更加真实的角色建模，以及极为真实的动作惯性描写。（感谢游侠NETSHOW网友磐石爱幽制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/fifa05ALL.zip
使用方法：将压缩包内的“FIFA 2005”文件夹覆盖到“我的文档”下同名文件夹即可。
补丁效果：令商店所有物品全开。

FIFA 2005经理模式修改器

本作中，出色的物理引擎让球和球员的运动方式更加逼真。举例来说，在转向时，球员不会在原地突然停下，然后转到你所控制的方向；他们会前冲一小段距离才转向，如果转向太急还会跌倒。此外，你的队友在接传球时会更加聪明，不会轻易被截断。在FIFA 2004中，人球分离判定被认为是本系列中提升档次的重要改进，而此次的新作使其更加符合现实。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/fifa05car.exe
使用方法：直接执行补丁安装即可。
补丁效果：可用来修改游戏中的经理模式。

《罗马——全面战争》v1.1完美升级档 (Rome: Total War)

如果玩家的显卡足够强劲，本作中超华丽的画面表现一定会让玩家惊骇不已。游戏将完全超越数百人组成的所谓战争场面，其登场战斗单位是数以千人计的。只要你愿意，游戏中甚至能容纳10 000个3D人物在画面中厮杀。当然，先决条件是你的硬件挺得住……加上壮阔的视野、依照古书描绘的建筑物、庞然大物的“巨象”兵团等，真实地再现了古罗马战争的残酷与悲壮。

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/rtp1cd.zip

官方v1.1升级档下载地址：ftp://ftp.avault.com/patches/rometw_1.1_patch.exe

使用方法：先执行官方升级档将游戏升级到v1.1，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：顺利完成游戏v1.1的升级，且游戏时无需放入光盘。

《罗马——全面战争》所有国家选择全开补丁

游戏中有迦太基人、希腊人、埃及人、高卢人等超过15个不同的民族（国家），来阻挡罗马征服的脚步。很显然，你不会满足于在那些愚蠢的元老和贵族手下当差。随着势力越来越强、影响越来越大，有了讨价还价的本钱之后，便可以开始操纵政局来为自己的目的努力了。在你的对手们反应过来之前，将其一一打垮，最终登上帝国元首的宝座。（感谢游侠NETSHOW网友adam037制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/rtw_playall.zip

使用方法：将压缩包内的Descr_strat.txt 文件覆盖到游戏安装目录下的\Data\world\maps\campaign\imperial_campaign 文件夹下。

补丁效果：令所有国家选择全开。

《罗马——全面战争》无限金钱修改器

游戏的历史从公元前300年一直跨越到公元前50年，这一阶段正是罗马不断扩张，最终建立欧洲历史上最辉煌的庞大帝国的时期。罗马史上那些最著名的战役，也都集中于此时——3次布匿战争、高卢战争、罗马内战等。在游戏中，玩家将亲身领略那段传奇的战争历史。在游戏前期，作为将领的玩家则需要服从元老院派下的命令，完成各种各样的任务。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/mm-twmtr.zip

使用方法：先执行修改器，再进入游戏。游戏中按热键F1，可获得无限金钱。

补丁效果：仅有无限金钱的修改项目，不过只此一项也足够了吧。

《二战狙击手》补丁 (World War II Sniper: Call to Victory)

本游戏让玩家从一个狙击手的角度来感受二战。游戏中的天气效果和音效、音乐，无一不衬托出浓烈的战场气氛。游戏中，玩家将作为美国空降师的一名狙击手，被空投到敌军后方去完成各种任务。你所要做的就是尽量隐藏自己的踪影，在远处给敌人以致命一击以争取胜利。除了各种狙击步枪，游戏中玩家还可以使用机枪、手雷以及火箭炮等强力武器。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/WWIISnipercd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《海商王2》补丁 (Port Royale 2)

《海商王2》沿用了前一款产品中的经济系统。利用战舰，我们最多一共可以征服60座城市来作为我们的殖民地。这些城市各有5种特产。然后，我们就可以将这些货物运送到由政府管辖的城市中去进行交易。一支由计算机控制的舰队，会保证你的货物能够安全地到达欧洲。通过一个操作很方便的菜单，我们还能让这些船队在这条自由贸易的航线上自动航行。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/PR2cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《反恐精英——起源》简体中文汉化补丁 (Counter Strike: Source)

《反恐精英》1.6并不太令人满意，虽然秉承了其“先辈”的游戏方式和紧张刺激的氛围，但这个版本仍然没能给人留下非常深刻的印象，或许这一切在《反恐精英——起源》中会发生彻底的改变。尽管官方不承认本作是Counter-Strike 2，但是它无疑是对这个20世纪末、21世纪初最流行的竞技游戏所做出的一次重大升级，因为它是基于《半条命2》的全新引擎制作的。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/csscn.zip

使用方法：直接执行Csscn.reg，将键值导入注册表即可。

补丁效果：把其他语言版本转换为官方简体中文版。除了中文的环境和界面外，还支持中文ID和中文聊天等。

《反恐精英——起源》局域网联机补丁

环境氛围在CS各种各样的地图中从来没有被着重突出过，但这些在《反恐精英——起源》中将成为历史。这些地图看起来是充满生气的，感觉它们就是这个世界的一部分，而不是生硬地切割出来作为电脑游戏的一个环节。相信局域网联机补丁是大多数玩家所期待的，现在可以在同一屋内听到敌人的惨叫声了。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/CSSLAN.zip

使用方法：将压缩包内的Ste.dll覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：保证局域网联机的顺利进行。

《罗马——全面战争》秘技 Rome: Total War

在游戏中按“~”键，输入以下秘技：

jericho：城墙倒塌
toggle_tow：显示/隐藏提示栏的输出窗口
add_money <opt：fantion_type> <amount>：<>符号里面是家族和金钱，大家可以随便填
add_popilation <settlement_name> <amount>：<>符号里是城市名字和数量
move_character <name> <x>,<y>：移动指定人物到另外一个位置（CAMPAIGN地图上有效）
auto_win <attacker/defender>：自动赢得下一次战斗的胜利
create_unit <settlement/character_name> <unit_id> <opt：how many> <opt：exp/armour/weapon>：创建全新单位，opt是可选项目
toggle_fow：战争烟雾开/关
toggle_restrictcam：镜头限制开/关
give_ancillary <charactername> <ancillaryname>：得到一个辅助工具，<>里面是所给单位名称、副手名称
process_cq <settlement>：完成所有在等待栏中的建筑物，<>内填城市名称
character_reset：重新设置角色恢复到上一回合
show_cursorstat：显示指针的方向和每个洲的ID
toggle_terrain <opt:region/tiletype/climate/choke/landing/frontier/features/frontier_defind>：太多选项，不一一介绍了！作用是调整地形
give_trait_pounts <chrname> <traint name> <points>：增加角色特性点数
list_traits：显示全部特性
list_ancillaries：显示全部辅助工具
mp <chrname> <amount>：给角色移动点数
list_characters <opt：faction_type>：显示全部角色名称，选项是哪个家族
show_landings <opt：cursor/region_id>：显示土地的AI和ID，默认是关闭的
filter_coastlines：给世界地图海岸线应用过滤
toggle_coastlines：调整战略地图海岸线
set_building_health <settlemant_name> <build_chain> <final health percent>：设置建筑物的生命值
ai_turn_speed <multiplier>：最大速度轮回
amdb_min，amdb_max：设置空中视野最大或最小覆盖范围
amdb_offset：类似上面的功能，不过位置不一样
zoom：调整镜头距离

《e路狂飙——阳金公路》隐藏车种秘技大公开

1.警车

在姓名处输入“maxxispolice”，即会在车种出现警察伯伯开的车辆。这样，玩家即使平常开不到警车，也可以在游戏中尽情地驾驶警车追逐其他车辆，让玩家过足用警车来飙车的瘾。

2.TOYOTA SUPRA

要出现此车种有2种方式。方式1：为阳金公路全程第一；方式2：在姓名处输入“maxxisgirl”。

3.玩家缩小车

有许多玩家反映《阳金公路》的道路太狭窄，无法尽兴享受飙车的乐趣。这是因为《e路狂飙——阳金公路》是以实景1：1的比例模拟的，希望能以最真实的面貌来呈现给玩家，所以新的资料片有此秘技让玩家可以把车辆缩小，这样大家就不会觉得道路狭窄了。玩家只需在姓名处输入“iammaxxis”即可。

4.全部缩小车

自己缩小觉得其他参赛者都不是对手，为求公平性，玩家只需在姓名处输入“allmaxxis”，其他对战车种也会一同缩小。需注意的是，以上2种缩小车玩法，只能在单机版中使用。

《使命召唤——联合攻击》官方秘技 Call of Duty: United Offensive

在游戏快捷方式后面加上以下参数：+set developer 1 +set sv_cheats 1(在第1个“+”号前面要空1格)。然后在游戏中按“~”，输入以下指令：

god：上帝模式
give <item>：显示提供的项目
give health：生命值全满
notarget：敌人不对你进行攻击
noclip：穿墙
give all：武器、物品、枪械全满
give ammo：弹药全满
debug 1/0：打开/关闭Debug模式
ufo：飞行模式
kill：自杀

影子行动——红色水银 Shadow Ops: Red Mercury

在Options/Cheats菜单下键入以下代码：

madminute：无限弹药
greenlight：允许进入所有关卡
intelsitrep：允许播放所有过场片断
firstlaw：无敌模式
corpsman：转生模式
peterpan：飞行模式

部落——复仇 Tribes: Vengeance

编辑该游戏的快捷方式，在*.EXE后加上“空格-console”，存盘。用此快捷方式开始游戏，在游戏过程中按Tab键呼出控制台，输入以下秘技：

god：无敌
allammo：获得999弹药和99颗手雷
allweapons：获得所有武器
stat all：显示所有情况
stat FPS：显示FPS
stat net：显示网络情况
stat none：关闭以上显示

《反恐精英——起源》2个小秘技 Counter Strike:Source

1.在AZTEC中关掉雨水的方法：

在游戏目录下的Cstrike\CFG\下建立一个AUTOEXEC.CFG文件，在里面加入一行：r_drawrain “0”即可。

2.在de_dust2中关掉烟雾的方法：

在Config里添加命令行：r_drawparticles 0。在游戏进行中输入此命令不起作用！



TOP TEN评说

游戏厂商的最终BOSS——金山游侠。（211.157.71.71）

收集又酷又炫的Winamp是我最大的爱好，也是我不愿放弃它的最大理由。（221.199.9.242）

Foobar2000是一款优秀的音频播放器，音质出色，占用资源少，就是界面不好看。如果是你，你是要效果呢，还是要样子？（221.11.20.94）

人在网上走，哪能不QQ？（220.170.74.73）

ACDSee确实是一个好东东，从原始版到现在的6.0我都有，真希望出7.0，8.0，9.0。（61.166.244.193）

Windows优化大师：如果上天再给我一次重头来过的机会，我会选择你。（天津 陈健）

OP：投票是一种选择的态度，告诉我你的理由，然后，等着我们抽奖。（据说明年的礼物价值将提高一个档次……据说……）

林晓：不知不觉晶合聊天室已经开办了150期。哇噻，都忘记搞个小小的庆祝，没法子，等200期再说……那边有人说了，150再加100就到250了！昏死。这是祝福的话吗？强烈鄙视不知道聊天室是什么的Q友，把他Q号删除之……（如果我在这里表现异常，请将此版视为网络的纸面再现。啊，我的意思并不是说一般在网络上的人有点疯狂，而是我今天截了稿实在抓狂……简直不知道自己在说什么。）除了偶尔我的一些自言自语的废话，聊天室基本上是为了各位读者看杂志之余的胡思乱想有发泄之地准备的，所以你一定要到这里勤灌水（网络语言收不住了）。考虑到BOSS要求的改版计划，我也很希望你提出一些晶合聊天室的创新方案，让这两页的内容充实好看。当然，我知道这年头什么都贵，免费的东西质量往往靠不住，所以要是用了谁的点子，我肯定是有大大的谢礼……

本期聊天室由小林我自任OP，顺便说明一下——聊天室需要什么样的聊天内容。



随便聊聊吧

（晶合聊天室第150期）

近期聊天室话题：

1.亲自使用过的最老的计算机软件是什么？回忆一下当时的感受。

2.印象中最早玩过的PC游戏是什么？记忆最深的游戏瞬间是什么？

3.2004年即将过去，在本年中，你有没有被某个软件折磨得发疯？或者因为一款游戏牺牲掉3天的睡眠？谈谈你的“2004年与电脑亲密接触”。

OP：除了这些话题，你也可以自拟话题寄给我。如果话题合适，我将公布在杂志上供大家讨论。记住我的信箱是Linxiao@popsoft.com.cn，邮寄地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层，邮编100036。

网友板砖
关于游戏暴力这件事

拍砖人 akin_2

我从来就不支持游戏中带有暴力成分。这不是我天性纯良，而是成长过程改变了我。我小时侯住在农村，我家不远处就有个演习场，每年都有大批的军人来此演习。我不仅摸过真正的飞机大炮，还扛过货真价实的AK。那时最高兴的事情，莫过于照明弹把夜空映得亮如白昼，还有36联装的火箭车连续轰炸5公里外的荒山。我初三那年，出了一次演习事故，一发炮弹在镗内爆炸。那可是真正能轰平山头的炮弹！13个人躯残肢离，血肉横飞。虽然我是在很远的山坡上看到的，但那份震憾使我半年都没睡好觉。暴力并不好玩，更不好看！

OP：聊天室里一样也可以砸砖，前提是要言之有物，不要砸不着人，反而伤了花花草草。

怀旧时光
攒机的日日夜夜

北京 obey

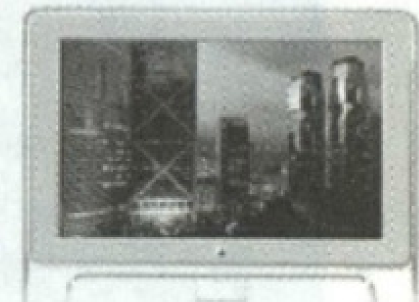
那是无怨无悔地用汗水和体力支持中国电脑扫盲事业的日子……我们推动着摩尔定律的前进步伐，却享受不到它带来的应用体验。我们把P4 3.06G的CPU从包装盒里掏出来的时候，就注定那是一场虚无的游戏……我们常常背带着螺丝刀和三角锤，去拆开一个个所谓知名网页设计师的机箱……在IT业高深莫测的高楼里，我们默默无闻地充当着一个小小的搬运工。不要再说那些编程的是最低级之类的废话了，我们才是最低级的。我们要把那些零件取出来10 000次，再拧上1 000 000次的螺丝钉。我们要永远强装笑脸，去面对顾客的抱怨和牢骚；我们会永远装2.78版的Winamp和Winzip8.0；永远教客户把鼠标点在关闭计算机那一栏关掉电脑；会被死机和点不亮显示屏折磨得想上街砍人；会永远传授诸如光盘不是茶杯垫之类的电脑基本常识，给每个需要学习电脑知识的人……

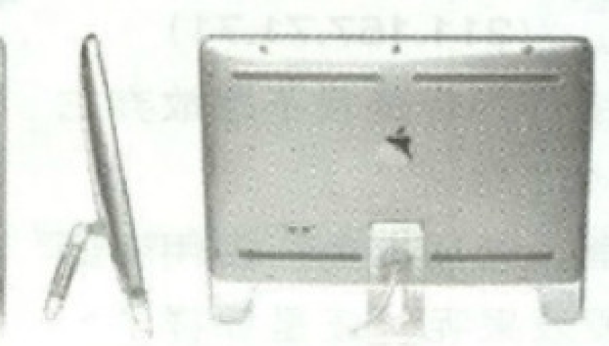
OP：“忘记过去就意味着背叛！”这句话是……不管是谁说的吧，总之给喜欢和讨厌怀旧的同学们留出这块地方。但请不要过于婆婆妈妈，唧唧歪歪，毕竟，大家都还年轻着呢……

电脑发烧实录

键盘上的天机

键盘往往会透露出使用者的个性和爱好。不信？咱们分析分析。





严重磨损键：Esc键

使用者：胆大而不冒失，懂得悬崖勒马的深刻人生哲理。

理由：Esc是大多数应用程序的放弃按钮。

严重磨损键：Ctrl键、Alt键及数字键

使用者：即时战略迷，最常出入的地方除了网吧就是战网。

理由：多数即时战略游戏中，Ctrl＋数字编队，Alt＋数字选队。

严重磨损键：Alt+S

使用者：即时聊天狂，会把看到的任何一串数字当成QQ号码去查询。如果QQ一分钟内不闪上10次，就会觉得全世界抛弃了他（她）。

理由：这个组合键是QQ发送信息的快捷键。





严重磨损键：Ctrl+S

使用者：怀疑论者，总是对事物充满不信任态度，所以处处小心。当然，还有可能是他所在地区供电状况恶劣……

理由：这一组合键的意思是存盘。

严重磨损键：Ctrl键及X、C、V键

使用者：一定喜欢在网上灌水，说不定是某个网站的内容编辑……

理由：Ctrl加上那几个键就是一套完整的剪切、复制、粘贴操作呀，3分钟搞定千字长文的秘诀。

更多>>

OP：欢迎检举揭发各种表现的电脑发烧症状，注意该症状应有一定的发作时间、发作人群和发作“效果”。

笑不笑由你

班主任的意见

教语文的班主任是个电脑迷，他对家长说：“你的孩子脑容量有40GB，动起脑来速度有Pentium4 2.4，但上课不专心，Cache太小，五分钟前的东西就忘了。有一条RAM接触不良，有时一教马上了解，有时讲了好一会儿还想不通。音效卡设定不良，常常该出声时不讲话，要安静时才发出一堆杂音。另外屏幕保护装置的时间设定过短，我才一分钟没动作，他就进入睡眠状态了。除此之外就没重大缺点了。”

OP：欢迎大家提供各种与电脑相关的笑话，只要不超过200字……

后院的群众生活

（晶合后院：《大众软件》论坛，你可以找到编辑以及同好的地方）

☆紫雪儿：都150期了啊，不容易，“长”这么大了。

☆向前一睐☆：啊，我们都老了。

板砖·猛给：人老话多，树老根多哇。

主题 九月九日忆往日兄弟

九月九日忆往日兄弟，风起沙扬心未动；天弟，复习的紧松。其实所谓功名，终究化成风，一生。有若等为友足矣，此生必当珍惜。不羡出双入对，鸳鸯眷侣；只佩服忠肝义胆，义薄云天。请你共喝可乐，若无闲事莫推辞。小弟最爱喝百事，喝了一瓶快乐死。莫拉我，莫拉我，只求同我喝可乐。乐到泪生时，与我共真言。追逐名利非我愿，但愿长乐不复醒。古来才子皆寂寞，喝得越多越有名。书曰少恋不知愁，我却相思不成形。泪如雨下成双线，脑生空荡难入眠。悲欢离合本随缘，奈何多情自古伤离别，更哪堪冷落重阳节。一人在外，举目无亲朋，顾我惟西风。独登高楼饮可乐，望君与我同。

后院居民 王能玮

是灰的空，其实云重重。未知故乡兄何必看重？不如来瓶百事，换我可乐

主题 想你的时候

后院居民 藤崎胜山

又在听那首熟悉的歌了，回忆还在，人却变了。坚持不理你，坚持不给你发短信，坚持不爱上你……许多的坚持却比不过一句歌词：我们有多少时间能浪费？

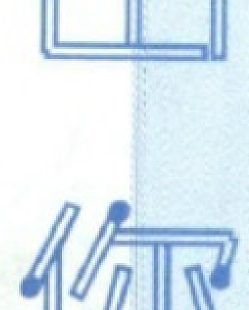
确实不想爱了，对着朋友讲述了我的故事。他没有纳闷，没有惊奇，安静地听着，叹气一声声。他明白，一切都是那么平实和合乎情理。触动心弦的吉他声，一声声提醒着我你的存在，我不知道自己是怎么了。不仅躲着你，还躲着自己；一个劲难受，脸上却还在笑……还能说什么，还能写什么，你的QQ显示你离线，我却在线，我们看不见。那首歌还在耳边，我却要下线，因为不知道怎么改变，爱才能回到我身边。所以我不再需要改变。

（以上帖子选自“情描淡写”版）

OP：这个是不定期刊登，如果后院里没有好帖子的话。

栏目编辑/林晓/E-mail:linxiao@popsoft.com.cn

说出你的软件态度








■晶合实验室 林晓

写这篇短文时，刚从网友那里买了个二手笔记本电脑。SONY的，生平第一个“本本”。完全是因为用惯了手不想还主人的缘故，咬牙跺脚花2000大洋买下来的。买下以前，当然得过过电子土豆的眼，让他估个价。否则，心里没底做了冤大头不说，搞不好遭土豆白眼鄙视那就惨了。本本里面装了很多软件，其原主人似乎是在疯狂学习计算机编程语言中。每当想起有读者来信要求杂志增设编程栏目，但仅仅一门C++的书就是砖头般的厚度，杂志哪里有篇幅登得了……拿这些软件和我的榜单比较了一下，还真有不少上榜软件在其中；也有些软件不为大家所熟悉，但其实非常有用。比如针对网络无聊人士修改注册表而装的IE反修改软件；还有inBoost2001 v1.00——一个系统增强软件，有着金属质感的漂亮操作界面，使系统充满个性和效率。当然还有硬盘对拷工具Ghost，它可以把磁盘内容复制为镜像文件，给那些动不动就把操作系统卸下来重新琢磨的人提供方便。

我们都知道风行水就是这么一个喜欢折磨硬盘的人，土豆同学也有类似嫌疑。相比之下，风行水的接班人星尘同学却不够风趣，总蹙着眉头想：下下下期我的栏目内容……星尘隔壁的ACJ是个热爱运动、精力旺盛的家伙，常常中午第一个冲下楼吃饭……就是这么一群人占据了512室温暖的空间，每天在键盘上忙碌着以期有钞票从天落下。趁中午大家休息，我拿着榜单到QQ群里作调查。

第一个调查的问题：请问大家都使用什么播放软件？

星尘：Windows Media Player 10、Realplay 10。

大漠小尾巴：MPC。

风行水：Winamp 2.81、Foobar 2000、Media Player Classic、WinDVD 5.0。

suki：Windows Media Player 10。

这时候出了一点小插曲——众人就Winamp哪一版最好用发生了争执。有人说是5.2，有人说是2.81，还有人坚持说只有5.02版没有5.2版。幸好8神经吃完饭回来，他在群里说：Windows Media Player6.2不错，只可惜不能调亮度，我只好用7.0了，算是结束了Winamp的话题。否则，也许有人会就Winamp的版本号问题来一场虚拟决斗。土豆同学又一次强调版本号的重要性，说7.0特慢，推荐用9.0；那边风行水解释为什么Winamp2.81好，因为简单，快捷，不需要媒体管理器。嗯，版本号的问题确实很重要，就像我用的QQ这个版，贴图什么的都看不见……而且这些软件的版本号变得那么快，每次榜单都要核对再核对……

第二个调查的问题：大家常用什么杀毒软件？

风行水：现在不用了。

ACJ：金山毒霸。

suki：风行水会告诉你，他的机器上不装这个……哈哈！

星尘：毒霸、Norton。

电子土豆：装二三个常用的，但千万别开防火墙。

下面的话题就挪到防火墙那儿了。风行水认为使用习惯不好的，没有辨别经验的，最好还是开防火墙。但电子土豆坚持防火墙消耗资源，没必要打开它，平时注意在线升级病毒库就成。当然，如果谁认为自己的计算机固若金汤，土豆可以将他精心保留的含有100多个超强病毒的ZIP包慷慨赠送。实用和易于上手，是我的同事们选择软件的最大原因。当然，也不排除某些人意志薄弱，受人影响的因素。一个群体很容易养成某种习性，比如在QQ上群聊……还要继续调查，但BOSS晃进来了，上班时间到，于是大家埋头工作中……

这期的热门软件排行榜出现了前6名得票数远远超过后面14名的情况，这倒也实际反应了前6位的工具软件有着不可取代的优势地位。联想近日众多IT公司陆续遭黑客入侵，杀毒软件夺得冠军宝座亦是情理之中。

前几天有读者问手机投票的事，这个投票的票数对上榜的软件来说非常重要。软件得票数由**信投**（杂志中央的读者调查表上有投票栏，请在当期杂志上市后的2周内寄出）、**网投**（http://club.popsoft.com.cn/topten/，每个IP每个月每种选项只能投票1次）以及**手机短信投票**（移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，具体方法见读者调查表背面）所得的票数相加而成。

经常有读者问我“热门软件下载爬行榜”中的这个“爬”字是不是错了。呵呵，想想打榜的软件可不是从后面往前面“爬”嘛，爬字是很形象的啊。在网络上，“爬行榜”代替“排行榜”，已经不是新鲜事情了！这个爬行榜的数据是由3家合作网站提供的数据相加而成，应该说还是有一定代表性的。

TOP TEN这几年经历了一些变化。明年，亲爱的读者你，希望看到《大众软件》排行榜有什么改变吗？添加新榜？或者改革现在的榜？林晓我等着你的意见和建议。

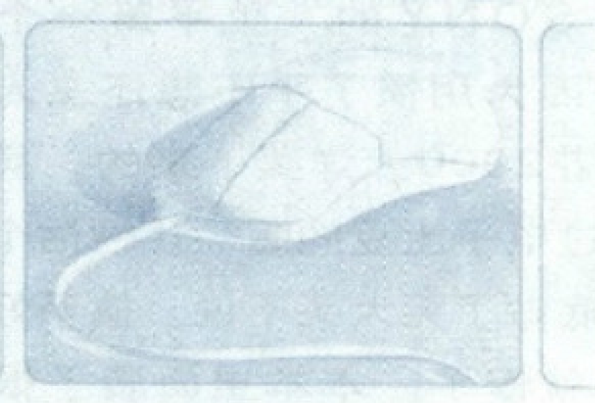
编辑推荐软件

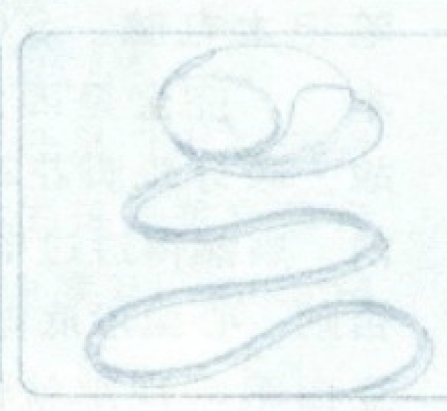
推荐编辑： ACJ

名称	推荐理由
新浪UC	完全冲着每天免费的15条短信去的，虽然对方回复的效率差点，但怎么说也免费啊。
SmartView	手机上看电子书的软件，应用比较广，感觉不错。
3721上网助手	坦白说，如果没有网络上为人诟病的问题，上网助手很适合初中级水平的上网者。它让那多网民又爱又恨，确实有其独到之处。

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE





经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	7.0
Winamp	5.05
腾讯QQ	2004
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V8

本月TOP TEN获奖者

获奖者将得到编辑部邮寄的精美礼物。

手机投票

手机投票 短消息格式：TPR（空格）选择的软件代码至指定特服号。软件代码见读者调查表背面。移动用户发送至特服号629903，联通用户发送至特服号929903。资费：0.5元/条。

获奖者

1306XXXX355 1312XXXX596
1318XXXX692 1330XXXX626
1332XXXX937

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

山西 杨 易 北京 骆 鑫
天津 杨梦麟 浙江 金海松
河南 孟 跃 贵州 陆 铎
江西 熊国涛

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

杨梦麟 刘飞雪 康 恺
魏可林 郭 宁 梁嘉文
姜晓希 张华斌 王晨光
袁友锋 周海鹰 王 苏
夏 平 马 莉 王 乐

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
金山毒霸	6	1	1496	↑	金山公司
WinRAR	3.40	2	1469	↓	Eugene Roshal
Windows优化大师	6.3Build1009	3	1376	↓	鲁锦
网际快车	1.65	4	1370	○	JetCar软件工作室
金山游侠	v	5	1102	○	金山公司
Real Player	10.5	6	1007	↑	RealNetworks
Windows Media Player	10.0	7	614	↑	Microsoft
瑞星杀毒软件	2004	8	589	↓	北京瑞星公司
金山快译	2005	9	548	↑	金山公司
超级兔子魔法设置	6.25	10	487	↓	蔡旋
紫光拼音输入法	3.0.0.3045	11	483	↓	清华紫光软件股份有限公司
金山影霸	2003	12	327	↑	金山公司
金山词霸	2005	13	313	↑	金山公司
天网防火墙	2.7	14	286	↑	众达天网技术有限公司
Maxthon	1.1	15	279	↑	Blood Chen
3721中文网址	2.81	16	259	↓	国风因特软件有限公司
江民杀毒软件	2005	17	183	○	北京江民公司
Flash	MX 2004	18	175	↑	Macromedia
Photoshop	CS	19	174	↑	Adobe Systems Incorporated
MSN Messenger	6.2	20	165	↓	Microsoft

本榜所列软件版本号截止于2004年10月25日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet 1.60简体中文版	1 130 868
2	WinRAR简体中文版3.30	794 774
3	RealONE Player 2.0Build6.0.11.872简体中文版	708 475
4	木马克星iparmor Build 0805简体版	483 667
5	极品五笔5.9增强版	407 088
6	BitTorrent Plus! II 1.2 RC5	360 329
7	影音传送带Net Transport1.92.273	332 304
8	豪杰超级解霸3000英雄版	311 039
9	天网防火墙个人版2.61 build 0812	267 036
10	超级兔子魔法设置6.11	261 842

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。


SHANDA NETWORKING
盛大网络
CRS CR SPACE
Cyber Revolutionary Space
盛大网络服务运营
《武林外史》
圆您称霸武林梦
17 周六开测试
带您体验精彩武侠世界
武林外史
FULL 3D ONLINE GAME
DO.POPTANG.COM
全3D纯武侠网络游戏

DELL 戴尔
你 身 边 的 IT 专 家

企业采购月 超值现金优惠



Dell™ Dimension™ 2400n 台式机
¥4,499起

纯平和液晶显示器需另加额外费用
(图片仅供参考)

购买 Dimension™/Inspiron™
指定机型即可享受最高达：

劲减 ¥2,000

GO 上网订购 **更有惊喜**

优惠至2004年11月19日止 **请即购买！**

Dell推荐使用Microsoft® Windows® XP Professional

Dell | 商用电脑

免费升级至512MB内存 或获得400元现金优惠

Dimension™ 2400n 超值入门

- 英特尔® 奔腾® 4处理器2.66GHz
- 256MB 内存
- 40GB[1] 硬盘
- 17英寸彩色显示器
- 48X CD-ROM
- DOS操作系统
- 1年有限保修[2]

数量有限 售完为止

劲减 ¥500 原价 ~~¥4,999~~

¥4,499
E-VALUE 配置代码：L221105Z

免费升级至512MB内存 或获得400元现金优惠

Dimension™ 3000n 超值入门

- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器2.80GHz
- 256MB 内存
- 80GB[1] 硬盘
- 17英寸彩色显示器
- 48X CD-ROM
- DOS操作系统
- 1年有限保修[2]

劲减 ¥300 原价 ~~¥5,699~~

¥5,399
E-VALUE 配置代码：L221105W

免费升级至512MB内存 或获得400元现金优惠

Dimension™ 4700n 性能卓越

- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器520 (2.80GHz, 1MB L2 Cache, 800MHz)
- 256MB 内存
- 80GB[1] 硬盘
- 17英寸彩色显示器
- 48X CD-ROM
- DOS操作系统
- 1年有限保修[2]

¥5,999
E-VALUE 配置代码：L221106V

免费获得128MB SD卡

全新Axim X30双无线掌上电脑

- 全新Intel® X-Scale处理器，最高达312MHz/624MHz
- 配备蓝牙及Wi-Fi双无线技术，
- 仅重139.3克[3]

全面提升Inspiron™ 产品性能

劲减 ¥200

¥3,199/3,999

获得1100元现金优惠 (11月13日至11月19日)

Inspiron™ 510m-n 轻薄便携

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术[5]
  —英特尔® 奔腾® M处理器710 (1.40GHz, 2MB L2 Cache, 400MHz)
  —Intel® PRO Wireless 2200(802.11b/g)mini PCI card
- Intel® 855GME芯片组
- 256MB DDR 内存
- 30GB[1] 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- 24X CD-ROM
- 集成英特尔® Extreme Graphics 显卡(64MB共享显存)
- DOS操作系统

¥8,999
E-VALUE 配置代码：L521108X

获得2000元现金优惠 (11月13日至11月19日)



Inspiron™ 600m 强劲轻薄

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术[5]
  —英特尔® 奔腾® M处理器725 (1.60GHz, 2MB L2 Cache, 400MHz)
  —Intel® PRO Wireless 2200(802.11b/g)mini PCI card
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home(家庭版)
- Intel® 855PM芯片组
- 256MB DDR 内存
- 30GB[1] 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- 32MB DDR ATI® Mobility™ Radeon™ 9000 AGP 4X显卡

¥11,999
E-VALUE 配置代码：L521110

获得900元现金优惠 (11月13日至11月19日)

Inspiron™ 700m-n 强劲轻薄

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术[5]
  —英特尔® 奔腾® M处理器725 (1.60GHz, 2MB L2 Cache, 400MHz)
  —Intel® PRO Wireless 2200 (802.11b/g)mini PCI card
- Intel® 855GME芯片组
- 256MB DDR 内存
- 30GB[1] 硬盘
- 12.1英寸Wide WXGA超亮炫彩宽屏
- 8X DVD-ROM
- DOS操作系统

¥11,599
E-VALUE 配置代码：L521111

2200/2300MP 投影仪 入门经济型

- 高流明4：1200/2300(最大)
- 高对比度：1700:1/2100:1

全面提升Inspiron™ 产品性能

¥13,999/18,999

Windows XP 正版软件能给您带来：
- 无毒担保，确保无忧工作和程序使用
- 不断的微软技术升级支持，安全和效率得以提升，
- 确保您获得程序的全部功能性，免受无法预测的崩溃风险。

辨明正版Windows XP，请认准主机机向上的正版标签，或访问正版网址：www.howtotell.com/cs确认正版软件，品质有保障。

仅限一单最多购买5台，本版广告有效期2004年11月13日至11月26日，优惠及升级建议有效期2004年11月13日至11月19日。
戴尔(中国)有限公司免费销售专线服务时间：周一至周五8:30-18:30 周六9:00-15:00，同时提供7X24小时网上订购服务。
本广告优惠不可与其他广告优惠同时使用。

所有Dell™Inspiron™笔记本电脑都可免费享受1年内下一工作日上门服务[2]和全面保护（1年全面保护包括为期至少一年的意外损坏维修或部件免费更换服务。涵盖：液体溅洒、整机跌落或撞击、电击电涌、液晶显示屏破碎或开裂，以及意外严重破损等情况，盗窃除外）



企业用户订购免费专线 **800-858-2018**

www.dell.com.cn/2018
下单订购方可享受网上价格及优惠！

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN